



мы с вами одной крови

ШПИЛЬ!

игровой журнал нового поколения

№ 7
2007

Enemy Territory: Quake Wars

Strogганина
из человека

Tomb Rider: Anniversary

Баба Лариса,
с днем рождения!

Indiana Jones

ветеран броуновского
движения

Overlord

аЦкий Переповелитель

ПОСТЕРЫ



В НОМЕРЕ

Shrek the Third
Sins of Solar Empire
The Settlers:
Rise of an Empire
Пираты Карибского моря:
На краю света
Red Ocean
Полный привод: УАЗ 4x4.
Уральский призыв
The Show

Galactic Civilizations 2:
Dark Avatar
Silent Hunter 4:
волки Тихого океана
Spoils of War
VCL: FIFA Spring Final
WCG 2007 UA
13 друзей Оушена
Paradise Kiss

www.shpil.com

подписной индекс - 23852



07>



Модель L226WT (22")

- Оптимальне співвідношення сторін (16:10) для ігор, роботи з мультимедіа-файлами, відео- та графічними файлами.
- Високий коефіцієнт контрасту: 3000:1.
- Підтримка стандарту HDCP.
- Швидка реакція матриці: 5 мілісекунд.
- Ідеальне відтворення DVD-зображення без втрати якості.

Безкоштовна інформаційна лінія LG:
8-800-303-0000 • <http://ua.lge.com>

Під Владою Якості



Delfics®

комп'ютери



БЕЗКОШТОВНА ДОСТАВКА В БУДЬ-ЯКИЙ КУТОЧОК УКРАЇНИ!

Ми привеземо комп'ютер у Вашу оселю абсолютно безкоштовно та швидко.
Де б Ви не жили — Ваш Delfics® Вас знайде.

960
ГРН.

монітор
AOC 17" TFT



ПК Delfics®
+ клавіатура, миша,
комп'ютерна акустика

1448
ГРН.

Intel® Celeron™ M 420 1.6GHz/ DDR2 512Mb/
80Gb 7200 SATA2/ int/ DVD±RW/ FDD

1340
ГРН.

монітор
LG 19" TFT



ПК Delfics®
+ клавіатура, миша,
комп'ютерна акустика

2609
ГРН.

Intel® Core™ 2 Duo 1.8GHz/ DDR2 1024Mb/
160Gb 7200 SATA2/ ATI X1550 256Mb/
DVD±RW/ карт-рідер 20 в 1

1814
ГРН.

монітор
LG 20" TFT



ПК Delfics®
+ клавіатура, миша,
комп'ютерна акустика

4162
ГРН.

Intel® Core™ 2 Duo E6400 2.13GHz/
DDR2 2048Mb/ 250Gb 7200 SATA2/ nVidia
8600GT 256Mb/ DVD±RW/ карт-рідер 20 в 1

Повний асортимент ПК Delfics®
замовляйте з доставкою
за телефоном **8-800-501-1000**

Всі дзвінки зі стаціонарних телефонів безкоштовні.

та на сайті **www.delfics.com**

Гарантійне забезпечення ПК Delfics® — 5 років.
3 роки гарантії та 2 роки безкоштовного сервісного обслуговування.

Термін дії акційної ціни з 1 по 31 липня 2007 року, або поки акційний товар є в наявності. ПК Delfics®
сертифіковані УкрСЕПРО. Конфігурації можуть бути доповнені або змінені за вашим бажанням.
До конфігурації не входить програмне забезпечення. Зовнішній вигляд техніки, наведений в рекламі,
може відрізнятися від реального. Уточнюйте деталі при замовленні.



Два ядра.
Делай больше.

Acerium Delfics® — торговельний знак TOB «Деліфікс» та TOB «Хімія». Toshiba, Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Vii, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon та Xeon Inside є торговельними знаками, права на які належать корпорації Intel на території США та інших країн.

СЛОВО ОЛМЕРА

О вечном

Была у меня такая мечта: писать в «Шпиль!» исключительно о двенадцатилетних играх. Да, быть может величайшее достижение моего интеллекта в том, что я перестал открывать пиво зубами, но это предположение звучит, кажется, довольно разумно – ведь игр выходит все больше и больше, соответственно супер-пупер шедевров тоже должно становиться все больше!

Так что же мешает этой незамысловатой мечте воплотиться вот уже шесть с лишним лет? Я долго думал над этим. И понял, что именно ты, дорогой геймер, и мешаешь! С какого-то момента разработчики стали слишком много заботиться о тебе, о том, что ты подумаешь, вместо того, чтобы заботиться о том, как бы создать революционно крутую игру.

Попробую объяснить что я имею в виду на простом примере. Пускай условной революционной игрой в руках условных разработчиков будет такое незамысловатое предложение (все еще помните о достижениях моего интеллекта?):

«Собака сказала гав, но я сохранял полное спокойствие».

Как будет двигаться дело у разработчиков?

– Неплохо. Но как собака что-то может сказать? Она же животное – какая нелепость! Давайте уберем всякий абсурд – игрок может не понять, как это «собака сказала»:

«Гав, но я сохранял полное спокойствие».

– Так уже значительно лучше! Но фраза «Я сохранял» намекает игроку на то, что у нас такой непродуманный геймлей, что ему придется постоянно сохраняться и загружаться. Его это может отпугнуть!

«Гав, но полное спокойствие».

– Все хорошо, но остался последний момент. Какое может быть «спокойствие», если у нас забойная экшен-игра?

«Гав, но полное».

Готово! Принимайте!

by Olmer



СОДЕРЖАНИЕ

ИгроPanorama	4
Абзац июня	6
MegaGame	
Возвращение к истокам – Tomb Rider: Anniversary	8
Ждем-с...	
В соляриях грехи не искупают – Sins of a Solar Empire	12
С возвращением, доктор! – Indiana Jones	16
Тема жива! – The Settlers: Rise of an Empire	20
Блеск и нищета старушки Шапокляк – Overlord	24
Война миров – Enemy Territory: Quake Wars	28
To play or not to play	
По-настоящему пиратская игра – Пираты Карибского моря	36
Красный – цвет стыда, или Лекарство от игровой зависимости – Red Ocean	38
Теперь с лебедкой!	
– Полный привод: УАЗ 4x4. Уральский призыв	40
На страже родного болота – Shrek the Third	42
Остаться в живых – The Show	44
Космический рай для амбициозных диктаторов	
– Galactic Civilizations 2: Dark Avatar	48
[Тихо]океанские волки против [громко]лесных медведей	
– Silent Hunter 4: волки Тихого океана	52
Vox populi	
Письма читателей	55
Ацтой	
Свиномордии против джедаев-черепашек – Spoils of War	56
ClubНИЧКА	
В шаге от WCG – VCL: FIFA Spring FINAL	58
Вне игры – WCG 2007 UA	60
Columbia Brothers	
Друзья, прекрасен наш союз – 17 мгновений Оушена	61
Animania	
Paradise Kiss: горько-сладкий поцелуй	62

P. S. 12-балльная система оценки игр:

0–2 — таких игр не существует; 3–4 — полный ацтой; 5–6 — стоит поиграть для общего развития; 7–8 — на любителя (а вообще — неплохо); 9–10 — классная игра с маленькими недостатками; 11 — шедевр. Обязательно купите; 12 — нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например Half-life).

«Шпиль!»

Выдається російською мовою; щомісячно, від травня 2001 р. № 7 (68), липень 2007 р.

Видавець: ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2004 р.

Виконавчий директор

О.О. Юрєвич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор

М. Писаревський

Редактор

О. Гусєнко

Літературний редактор

О. Мальченко

Дизайн та комп'ютерна верстка

О. Заславська

Фотокореспондент

М. Смоляр

Відділ реклами

І. Зімелева (adv_secretary@comizdat.com)

Відділ буту

І. Краснопольський

О. Нікіфоров

Зав. виробництвом

Ю.О. Курніков

producer@comizdat.com

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються

і не повертаються.

Повну відповідальність за точність

та зміст рекламної інформації несе

рекламодавець.

Підписано до друку 20.06.2007.

Наклад 30 000 прим.

Видруковано з готових фотоформ

ТОВ «Декабрь» у друкарні «Новий друк».

Зам. №07-4508

Друк офсетний

Формат 60х90/8

8,5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне поліграфічне

виконання несе друкарня «Новий друк»

м. Київ, вул. Магнітогорська, 1,

тел. (044) 451-48-03.

TEL COM

Аз ПТ Телеком

офіційний інтернет-провайдер

тел. (044) 238-89-89 www.iptelecom.ua

Технічну підтримку редакції забезпечує компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)

АДРЕСА ВИДАВЦЯ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»

Україна, 03680, м. Київ-680,

просп. Перемоги, 53

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

Україна, 04107, м. Київ-107,

вул. Поліовецька, 3/42

Тел./факс: (044) 495-14-00

E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2007

Засновник – С.М. Костюков

Свідоцтво № KB-5116 від 14.05.2001

Усі права застережені. Використання

матеріалів у будь-якій формі можливе

лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано рекламні

матеріали фірм-виробників та матеріали

з сайтів: www.gamespot.com, www.game-

wallpapers.com.

Передплатний індекс – 23852

з CD-диском – 01727

Комп'ютер DiaWest GAME Ultra A

AMD Athlon 64 X2 4000 (KSG02d)

Відеоадаптер X1950GT 512MB

Диск 320GB

Оперативна пам'ять 2Gb

DVD+/-RW

Монітор Samsung 19" 940BW

GAME
Ціна комплекту
4544 грн.

Кредит
без подорожчання

0%
лише 7 днів!
з 25.07 по 31.07 2007 року



До комплекта
принтер HP D1360
в подарунок!

**Найкраща техніка
в кредит**

ДЕЛЬТА БАНК

www.deltabank.com.ua



**13-й День Народження святкуймо
Слодка пропозиція! разом!**

Найбільша мережа магазинів комп'ютерної техніки в Україні

Телефони інформаційної лінії: Київ - 251 11 11, Україна - 8 800 302 302 0 (дзвінки зі стаціонарних телефонів в межах України безкоштовні)

Київ
Біла Церква
Бердичів
Вознесенськ
Дніпродзержинськ
Дніпропетровськ

Донецьк
Дружківка
Дубно
Запоріжжя
Івано-Франківськ
Калуш

Кам'янець-Подільський
Кіровоград
Ковель
Кривий Ріг
Коляма
Конотоп

Краматорськ
Кривий Ріг
Лисичанськ
Луцьк
Львів
Майівка

Маріуполь
Мелітополь
Мукачеве
Миколаїв
Охтирка
Павлоград

Рівне
Ромни
Севастополь
Стрий
Суми
Тернопіль

Ужгород
Херсон
Черкаси
Чернівці
Чернігів
Чортків

«Жажда скорости» вернется к истинным ценностям?

Очередной Need for Speed под названием ProStreet, как обещают в EA Black Box, появится уже этой осенью. И пока мы еще откладываем деньги на зимнюю резину в ожидании этой игры, можно подогреть желание и сыграть в ProStreet сносшибательными подробностями о проекте. Держитесь крепко, есть риск упасть со стула или вывалиться из вагона метро, в зависимости от того, где вы находитесь!

Итак, первое, что несомненно радует — обещание сделать реалистичную систему повреждений. И если в NFS 4 и 5, где ее пытались как-то прикрутить к игре, после аварий машина ломалась только внутри и внешние удары были едва заметными, то здесь все по-настоящему. Оценить, насколько правдиво отрываются от суперкара детали, можно уже сейчас, глянув ролик с нашего диска.

Пути к большому городу с полицией, неонем и свободой передвижения, теперь перекрыты. Трассы закрыты, полиции на них, естественно, нет, полуголые тетки отправились домой к мамам и папам, ну а мы, как и прежде, остаемся здесь, за рулем своего железного коня. Умный, но порой делающий невероятные глупости ИИ, борется с вами не только мастерством вождения, а и умением заманить игрока в ловушку, создав аварийную ситуацию. Так что вы уж постарайтесь как следует водить, чтобы не разбить дорогую тачку, тем более что ее ремонт — удовольствие не из дешевых.

То, что игру создавали на полностью новом движке (разработка которого началась еще до зачатия Carbon), позволило сделать действительно классное и реалистичное управление автомобилем. Но тот, кто привык к простеньким и незамысловатым покатушкам «новой эры NFS» и не желает возвращаться к NFS 3–5, вполне может чувствовать себя в своей тарелке, выбрав вместо симулятора аркадный режим игры.



Всякая война — вранье!

Волею судеб компьютерные игроки на некоторое время были разъединены с отличным сериалом Call of Duty, когда его третья часть вышла исключительно на игровые консоли. Но не велика потеря — и так уже в одном месте свербят игры про Вторую Мировую. Снисходительные, добрые и разумные разработчики решили пойти навстречу, полностью изменив свой подход к созданию очередной, четвертой части этой игры. Первая хорошая новость — то, что игра снова вернулась на ПК, а это не может не радовать. Вторая хорошая новость: теперь геймерам не придется играть «за союзников против фашистов». Да, все верно, о Второй Мировой благополучно забыли и теперь мы отправимся в пустыню, к террористам. Актуальная тема, знаете ли, эти Бэн

Ладены. Видимо разработчики глянули в сторону Battlefield, которая переключилась на тему будущего, и решили сваять что-то свое в том же ключе. Ну и отличненько! Убивать в Call of Duty мы будем террористов, при помощи современного оружия. Воевать можно за США или за Европу. Судя по всему, россияне сы-

грают в этой битве не последнюю роль, ведь в ролике СоН4 говорят по-русски, а в самом конце за кадром звучит фраза: «Всякая война — вранье». Это само по себе уже заставляет ждать игру, чтобы поскорее взять в руки автоматы, сесть в вертолеты и пострелять в уса-тых террористов.



// в двух словах //

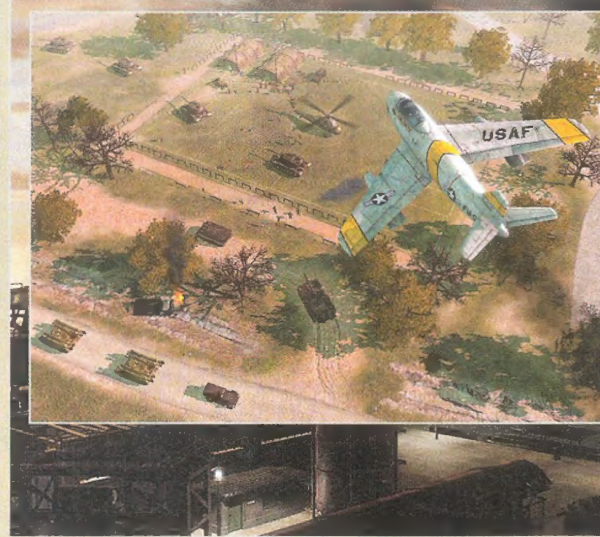
• Bizzard опровергает слухи о том, что StarCraft 2 выйдет в этом году, в игре будет четвертая нация, а также о портировании SC2 на консоли • Система защиты Starforce в скором будущем не будет привязывать лицензионную игру к конкретному компакт-диску • «1С» локализует Quake Wars • Печально известная Geleos Media анонсировала проект «Месть Саддама», в котором главному герою, россиянину предстоит бороться с американскими захватчиками Ирака •

«Блицкригу» смерть!

Stormregion, известная серией стратегий Panzers и RTS S.W.I.N.E., теперь является частью издательства 10tacle Studios.

А значит, 10tacle Studios автоматически завладела движком будущей Panzers (GE-PARD3) и вполне вероятно, что кроме Codename Panzers: Cold War в 2008 году появится еще несколько мультиплатформенных стратегий. Напомним, что Cold War продолжает идею тактических стратегий с простым управлением и несложным геймплеем. Однако же третий Panzers уходит от темы Второй Мировой.

А значит, вскоре мы сыграем в отличную стратегию, которая к тому же не будет напирать заезженной тематикой сюжета.



Пираты Москва-реки в борьбе со стражами порядка



Никого не удивляет количество пиратских дисков на раскладках украинских рынков? Никогда не задумывались о том, почему их до сих пор не уничтожат? Естественно, еще не все могут позволить себе покупать лицензионные игры в магазинах. Других же смущает зловещая защита, которая, видите ли, заставляет засовывать в компьютер диск. Но, поверьте, не это причины процветания пиратских компаний. Все намного проще: пиратство приносит пиратам огромнейшие прибыли. Пираты, в свою очередь, не забывают о легализации своей деятельности и формально у них все тип-топ. Но от-

куда, скажите, на дисках пиратов появляются контрольные марки? Их ведь выдают сверху, а значит, с людьми из верхов нужно дружить. Народ ведь дружный у нас, и дружить вроде бы не составляет большого труда, главное чтобы дружба была подкреплена зелеными (или не очень) фантиками.

А вот в России с дружбой (или с фантиками) не все гладко. Так, Валентин Киселев, владелец сервера «Русро» (Ragnarok Online), получил за свой пиратский сервак «Рагнарока» не много не мало, три года условного лишения свободы. Преступник и негодяй, понимаете ли, поимел корейскую Gravity Interactive аж на \$300000. Но выплатить их по курсу национального банка России Валик не смог. И не потому, что денег не было (хотя, и это тоже), а потому, что со стороны обвинителя так и не прозвучало нормального толкования того, почему виновен Киселев. Причина тому невнятные российские законы об авторском праве, не адаптированные под современные ЭВМ.

Лажа-рейсинг, попытка номер два



Вышедшая в прошлом году Lada Racing Club, стала откровением для многих. PR-менеджеры многих малоизвестных компаний не знали, что актой может быть таким популярным, а издатели даже не могли представить, что «Лада» станет самой продаваемой игрой. Ну а сами разработчики и не догадывались, что кроме (не)честно заработанных денег на них фонтаном польется грязь самых разных видов и типов и из самых неожиданных мест. Впрочем, они вынесли урок из сложившейся неприятной ситуации и, видимо, на заработанные деньги купили всей студии мозги. Пока их (мозгов) хватило только на то, чтобы купить домен www.ladaracing2.ru, сделать несколько видеороликов, демонстрирующих невероятно щепетильный подход моделлеров к созданию виртуальных автомобилей, и отличные дизайнерские решения для российских ТАЗиков, превращающие уродливую «десятку» в прекрасный Lancer. Но пока неизвестно: купили они куриные мозги или все же, человечьи?

• Следующую часть SimCity под названием Societies будет делать не Maxis, а Treadmill, известная четвертым «Цезарем». Нужно сказать, что фанатов симулятора мэра это не очень радует • Microsoft сообщает, что цены на Xbox 360 начнут снижаться лишь к концу года • Созданное поляками убожество, известное у нас как «Пекло» (Burn), выйдет на западе • Игровая консоль PSP обновится в этом году и, скорее всего, будет представлена на E3 • По MMORPG City of Heroes будет снят фильм •

В двух словах

Абзацы июльские

Если вы не хотите в жаркий летний день купаться в речке, можно...

...можно принять участие в лучшем реали-шоу всех времен и народов

Fort Boyard: Твоя игра
Приключения



Разработчик: Mindscape
Издатель: «Акелла»

Телевизионное шоу Fort Boyard, популярное уже много лет, зародило своеобразное направление в жанре реали-шоу. Самым натуральным образом герои телепередачи подвергали свою жизнь риску, развлекая публику невероятно интересными приключениями. Как же нам хотелось самим побыть в шкуре этих отчаянных охотников за золотом! Теперь это возможно, ведь игра Fort Boyard в точности передает атмосферу Фор-та. Загадки бородастого старца, интересные задания и, при удачном их выполнении, сбор золота из львиной клетки! Все в 3D, все красиво и интересно!

...можно еще раз покорить римлянами мир

Победы Рима!
Стратегия



Разработчик: Slitherine Software
Издатель: «Акелла»

Язык доведет до Киева, но если идти по дороге, вы обязательно придете в Рим, ведь все они ведут именно туда. Еще раз покорить римлянами

весь мир можно в игре «Победы Рима!», где вы прочувствуете отличную историческую атмосферу, созданную The History Channel (одним из самых авторитетных телеканалов, посвященных истории). Более сотни достоверных битв, умный ИИ (которому, кстати, можно доверить управление своим войском), несколько разных (по правде сказать, ужасно проработанных) типов территории вместе с несколькими десятками классных видеороликов не заставят скучать любителей исторических битв.

...можно спасти Vegas от нашествия террористов

Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas
Стрелялка



Разработчик: Red Storm Entertainment
Издатель: «Руссобит-М Украина»

Город-казино, город-сказка, город-мечта по имени Vegas. Лас-Вегас. Именно он стал яблоком мишени экстремистов. Террористы очень долго не давали о себе знать, но теперь они решили оторваться по полной программе и начали новую волну диверсий в Городе Грехов. Современный, демократический и славный мир, ну никак не может мириться с тем безобразием, которое тут натворили эти гадские террористы. И тогда за дело берутся оперативники Rainbow Six, такие же безбашенные и отчаянные борцы, но с более благими намерениями. Конечно же, в их роли будете выступать вы. И особенно радует, что союзники теперь общаются на рус-

ском языке, названия орудий убийства также понятны и, самое главное, не нужно сидеть со словарем в поисках перевода цели задания, ведь «Руссобит-М» все перевел за вас! Спасайте мир от террористов – это сейчас так модно!

...можно научиться читать!

Лунтик. Русский язык для малышей
Обучалка для детей



Разработчик: PIPE Studio
Издатель: «1С Украина»

Отличная забава для детей, но играть и развлекаться они будут с пользой для дела. Веселое путешествие в красочный мир Лунтика и его друзей не пройдет даром, в этом сказочном мире они выучат буквы, слоги, словка и ударения, а также развить навыки чтения. Этакая интерактивная учебка чтению, красивая и интересная. Если ребенок напрочь отказывается брать в руки букварь, быть может, эта игра изменит его отношение к буквам?!

...можно слетать в космос, по грибы

Завтра война: Фактор К
Симулятор



Разработчик: CrioLand
Издатель: «1С Украина»

Александр Зорич продолжает радовать нас историями о космосе. «Фактор К» – продолже-

ние истории, с которой вы могли ознакомиться в космическом симуляторе «Завтра война». Автор книг «Завтра война», «Без пощады» и «Время – московское!», всегда мечтал увидеть результаты своего творчества на экранах. Пока что мы видим лишь вторую часть трилогии, но вполне вероятно, что скоро CrioLand порадует игроков и третьей, последней частью «Завтра война». Что поджидает Андрея Румянцевца, теперь уже командира эскадрильи, во время очередного командного вылета, – вам еще предстоит узнать!

...можно прожить 6000–7000 лет

Rise of Nations. Золотое издание
Стратегия



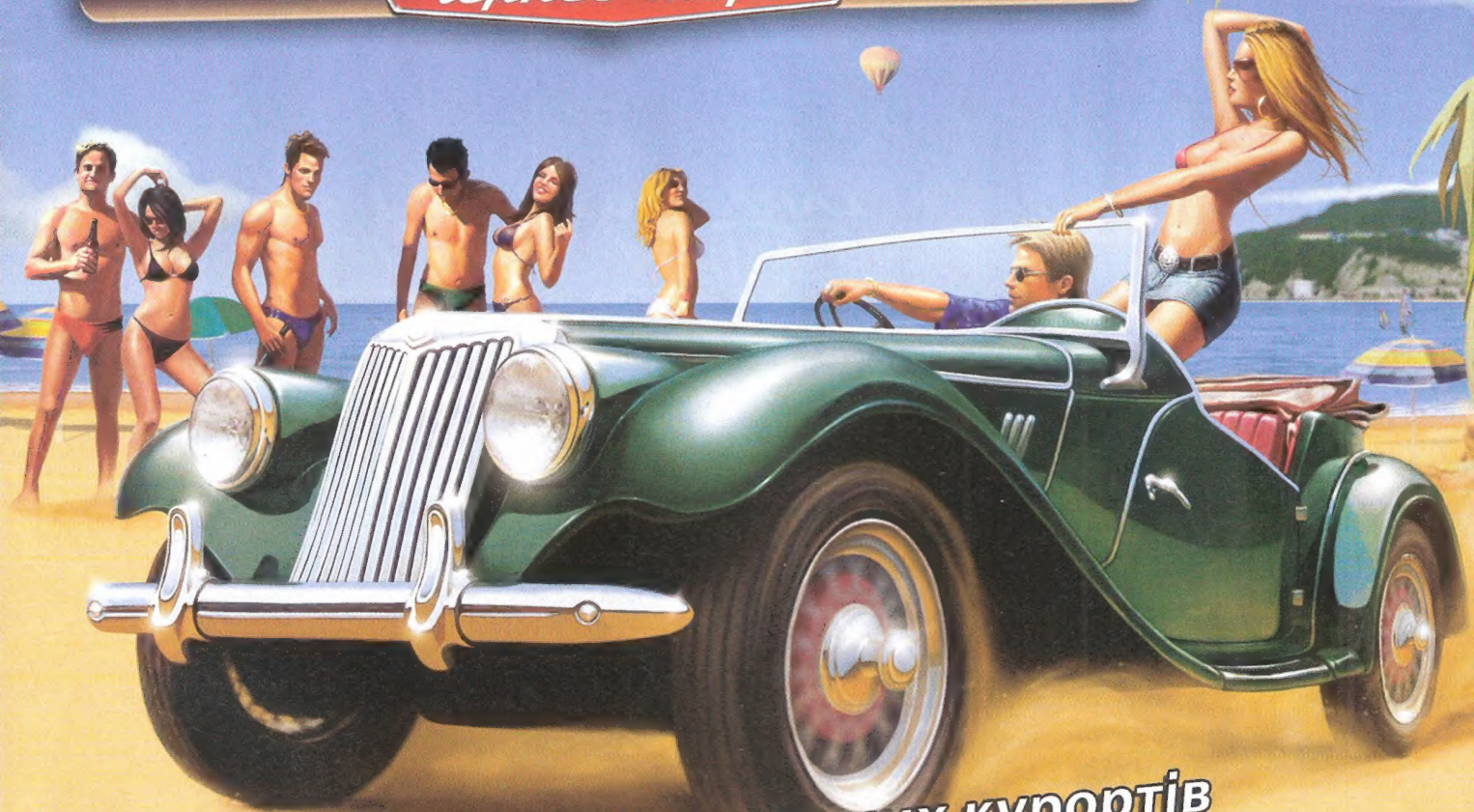
Разработчик: Microsoft game studios
Издатель: «Одиссей»

Не прошло... а нет, прошло уже более чем полгода, как «Одиссей» опомнился и решил издать оригинальную Rise of Nations вместе с аддоном Thrones and Patriots. Напомню, что стратегия повторяет идеи, заложенные в Age of Empires. Вы начнете развитие в далеком, забытом всеми прошлом, а закончите войну на танках и самолетах, разрушая современные здания. Аддон добавляет в игру шесть наций, 20 новых юнитов, несколько типов правительств и чудес света. Кроме того, появятся четыре новых кампании, и, конечно же, отличный геймплей, который не оставит равнодушным ни одного любителя стратегий.

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1C Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)



Сонячні пляжі Чорноморських курортів
Стильні раритетні авто
Веселі засмаглі дівчата і море задоволення!



1C: Мультимедіа, Фірма "1C", Автопробіг Чорне море",
Течланд, Іксбоу Софтвр.

© 2006 ЗАТ «1С». Всі права захищені.
Гру розроблено компанією Xbow Software

Цю гру засновано на технології Chrome Engine © 1997-2007 Techland.

Всі права захищені. Цей продукт захищено міжнародними договорами та всіма іншими
нормами національних та міжнародних законодавств, що можуть бути застосовані.



Виробництво в Україні – ДП «Єврософтпроект»

PC

PS2

PSP

Wii

X360

Tomb Raider: Anniversary

Action/Adventure

www.tombraider.com/anniversary

Разработчик: Crystal Dynamics

www.crystalld.com

Издатель: Eidos Interactive

www.eidos.com

Издатель у нас: «Одиссей»

www.odyssey.od.ua

Системные требования:

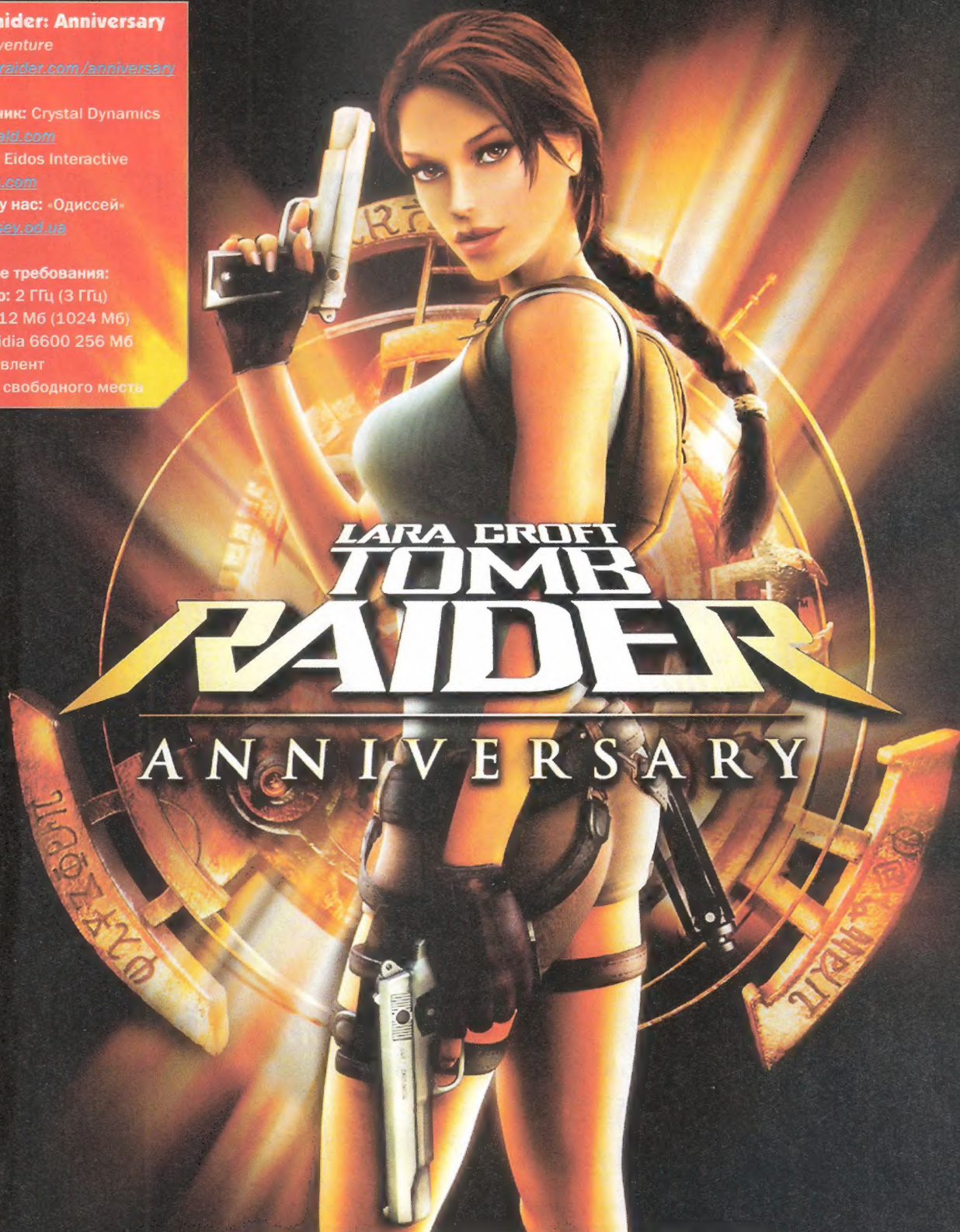
Процессор: 2 ГГц (3 ГГц)

Память: 512 Мб (1024 Мб)

Видео: nVidia 6600 256 Мб

или эквивалент

Винт: 4 Гб свободного места



ВОЗВРАЩЕНИЕ К ИСТОКАМ



Вряд ли найдутся люди, которые никогда бы не играли в Tomb Raider или хотя бы не слышали о Ларе Крофт – молодой, дерзкой и сексапильной авантюристке, постоянно пропадающей в поисках разнообразных артефактов. Эта девушка озаорила всех своим приходом в мир компьютерных развлечений ещё в 1996 году, и, не побоюсь этих громких слов, совершила настоящую революцию в индустрии, придав сочетанию слов Action/Adventure новый оттенок.

С тех пор утекло много воды, появилось столь же много сиквелов (девять, считая адд-оны сиквелов) детища Core Design – команды разработчиков самой первой части сериала о похождениях Лары. Но вынужден признать, и, думаю, многие со мной согласятся, что от части к части играть становилось всё скучнее и скучнее, а TR: Chronicles и TR: The Angel of Darkness стали полнейшим разочарованием и примером того, на что люди (разработчики) готовы ради денег.

Однако в прошлом году всё изменилось – с выходом Tomb Raider Legend серия получила второе дыхание. А всё благодаря Crystal Dynamics. Кстати, именно они «в ответе» за новую, а точнее старую новую часть знаменитого сериала – Tomb Raider Anniversary. Ну что ж, приступим к обсуждению, благо есть о чём поговорить.

Вспомнить всё

Для тех, кто последний год просидел в танке, напомним, что TR Anniversary явля-

ется реинкарнацией первой Tomb Raider. Выглядит это следующим образом: сюжет тот же, действующие лица неизменны, но действие происходит в современном антураже и с использованием современных технологий, что дало разработчикам огромные возможности (об этом чуть позже).

Для начала следует немного рассказать о сюжете. Итак, в один прекрасный день на связь с Ларой выходит некая Жаклин Натла (Jacqueline Natla) – хозяйка компании Натла Текнолоджис (Natla Technologies). Она предлагает девушке взяться за поиски Atlantean Scion – древнего медальона, который должен помочь в обнаружении Атлантиды. Естественно, Лара не в силах отказать этой даме. И не только потому, что за выполнение работы ей обещана кругленькая сумма – наша героиня сама давно пыталась найти этот великий артефакт, но ей не удалось, а вот теперь, когда представился случай... В общем, девушка отправляется на поиски этой «побрякушки». Первым пунктом назначения становится Перу, а точнее древний город Вилкабамба – заселённый некогда инками, ныне он необитаем... ну, почти необитаем – живущие там волки, медведи, летучие мыши и динозавры не в счёт. Да-да, именно динозавры, но и о них, а также обо всех супостатах мы поговорим позже.

На чём мы там остановились? Ах да, на городе Вилкабамба. Так вот, по прибытии туда Ларе таки удаётся найти часть заветного медальона. Однако, какого же её удивление, когда по возвращении назад, в Ан-

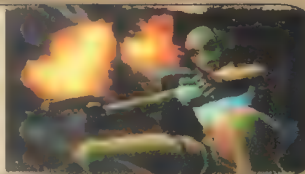
глию, она узнаёт о том, что Жаклин наняла ещё одного археолога, дабы тот занялся поисками оставшихся частей медальона. И вот, сыграло оно самое – чувство соперничества и Лариса продолжает свой путь. Всего же нам предстоит пройти четыре главы – Перу, Грецию, Египет и Затерянный Остров (надеюсь, объяснять, что это за остров, не надо?). «Перу» и «Греция» состоят из четырёх частей, «Египет» и «Затерянный Остров» включают в себя три части. На пути Лары огромное множество хитроумных загадок и ловушек (ну, не такие уж они и хитроумные – **примечание старого фаната Tomb Raider**), а также несметное количество врагов, с которыми предстоит сразиться.

Кстати о врагах: в игре присутствует только один человек-противник – давний знакомый Ларсон, перекочевавший к нам из оригинала и TR Chronicles. В основном же, местный бестиарий «Лароненавистников» представлен милыми и не очень зверюшками: огромных размеров крысы, летучие мыши, волки, львы, пумы, гигантские гориллы (судя по внешнему виду – младшенькие в семье Кинг-Конга) и крокодилы, а также мумии и динозавры. К тому же, на последних уровнях той или иной главы, вы будете встречать боссов и их приспешников – разнообразных мутантов (причём совершенно неясно на кого они были похожи до мутации). Но сколь бы много ни было врагов, главное чтобы они не тупили во время сражения, а то будет неинтересно. А они тупят, причём часто. Нет, на открытой местности, где нет ни холмика, ни гороч-

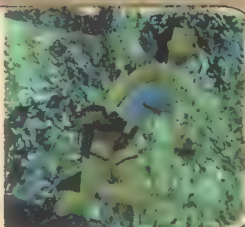
Лара Крофт – в жизни и в игре

**Nathalie Cooks (1996-1997)**

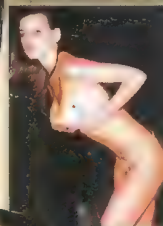
Первая официальная модель Лары Крофт. К сожалению, найти информацию о ней оказалось делом проблематичным, а разыскать фотографию – ещё сложнее

**Rhona Mirta (1997-1998)**

Представляла Tomb Raider 2
Дата рождения: 09.08.1976
Место рождения: Лондон (Великобритания)
Рост: 173 см
Размеры: 109-61-89 см
Размер груди: пятый (34DD)
Род занятий: модель, певица, актриса

**Neil McAndrew (1998-1999)**

Tomb Raider 3
Дата рождения: 06.11.1973
Место рождения: Лидс (Великобритания)
Рост: 175 см
Размеры: 109-66-89
Размер груди: четвёртый (35D)
Род занятий: профессиональная модель

**Lara Weller (1999-2000)**

Tomb Raider 4: The Last Revelation (именно эта игра долгое время считалась окончанием серии)
Дата рождения: 06.04.1975
Место рождения: Нидерланды
Рост: 173 см
Размеры: 104-61-86
Размер груди: третий (34C)
Род занятий: профессиональная модель

**Lucy Clarkson (2000-2002)**

Tomb Raider Chronicles
Дата рождения: 06.07.1983
Место рождения: Rotherham (Йоркшир, Великобритания)
Рост: 180 см
Размеры: 104-63-91 см
Размер груди: пятый (32DD)
Род занятий: профессиональная модель

**Jill De Jong (2002-2004)**

Tomb Raider: Angel of Darkness
Дата рождения: 17.02.1982
Место рождения: Hoogeveen (Нидерланды)
Рост: 183 см
Размеры: 106-66-97
Размер груди: четвёртый (34D)
Род занятий: профессиональная модель

**Karima Adebibe (2006– по сегодняшний день)**

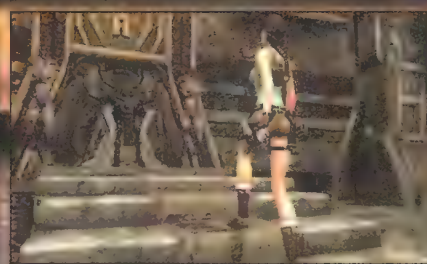
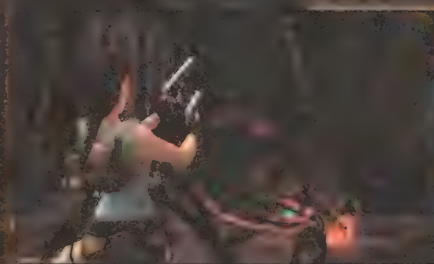
Tomb Raider: Legend & Tomb Raider Anniversary
Дата рождения: 1985
Место рождения: Лондон (Великобритания)
Рост: 173 см
Род занятий: модель, актриса (в прошлом продавщица в магазине одежды Topshop)



ки, с ними бывает трудно совладать. Беда в том, что такие местности встречаются только при боях с боссами, в остальных же случаях всё выглядит приблизительно так: вы видите троих-четверых рапторов, несущихся вам на встречу с разинутыми пастьми и с радостными глазами, в которых отчётливо читается слово «мясо». А ещё вы видите небольшой холмик, полметра высотой, не больше. Вы взбираетесь на этот холмик и... всё – противник входит в ступор: он не понимает ни куда делось «мясо», ни почему и откуда в него летят пули – он честно и предано смотрит вам в глаза ровно до того момента, пока не упадёт замертво

Совсем другая песня – боссы. Во-первых, победить их не так уж и просто, даже на самом лёгком уроне сложности, во-вторых, они действительно похожи на боссов – огромные, яркие, многополигональные чудовища, всегда готовые разорвать вас в клочья. Единственным исключением из этого списка можно считать Ларсона – его и боссом-то назвать трудно – так, шушпанчик мелкий ☹. Однако и с «боссятиной» бывают казусы: есть на полях битв такие места, в которых супостаты вас не видят. Уж не знаю, глюки это или задумка, облегчающая жизнь ламеров, но факт остаётся фактом: не можете «сделать» босса по-честному – ищите волшебные лазейки.

Наверняка вы, как и любой другой читатель, подумали, что основная часть игры состоит из постоянных сражений и перестрелок. Однако это не так. На самом деле, большая часть игрового времени у



вас уйдёт на акробатические трюки, прохождение ловушек и решение головоломок. И если ни к акробатике, ни к ловушкам у меня претензий нет, то к загадкам я придираюсь буду – в этом плане игра намного слабее по сравнению с оригиналом. И даже несмотря на то, что она всё же посильнее TR Legend, какой-то осадок всё равно остался.

Но не будем о грустном, ведь есть в игре ещё и вагон и маленькая тележка приятных бонусов: во-первых, куда не делся вездесущий Croft Mansion – особняк мисс Крофт, который следует изучить на предмет сокровищ и лишних головоломок в свободное от основной кампании время (проходится он за час-два реального времени); во-вторых, всё так же в строю сбор артефактов и реликвий, которые открывают доступ к наградам – разнообразным костюмам для Ларисы, комментариям разработчиков, видео, читам и так далее по длинному списку. Правда, всего этого на порядок, а то и на два меньше, чем в «Легенде», но и на много-много порядков больше, чем в оригинале.

Красота требует жертв

В данном случае жертвой можно считать самую первую часть игры, потому как Tomb Raider Anniversary, если и не поражает своей красотой и великолепием, то уж точно смотрится «на уровне». Отлично проработанные уровни (Атлантида – вообще шикарная), красивая вода, хорошо детализированные персонажи и яркие спецэффекты – всё это присутствует в полном объёме. Да, кое-где видны не-

«Фильм, фильм, фильм!»

Игра Tomb Raider Anniversary – это игра, которая была создана для Xbox 360, PlayStation 3 и PC. Она была разработана компанией Eidos Montreal и издана компанией Eidos Interactive. Игра является частью серии Tomb Raider, которая была создана компанией Core Design и издана компанией Eidos Interactive. Игра была разработана компанией Eidos Montreal и издана компанией Eidos Interactive. Игра является частью серии Tomb Raider, которая была создана компанией Core Design и издана компанией Eidos Interactive.

Игра Tomb Raider Anniversary – это игра, которая была создана для Xbox 360, PlayStation 3 и PC. Она была разработана компанией Eidos Montreal и издана компанией Eidos Interactive. Игра является частью серии Tomb Raider, которая была создана компанией Core Design и издана компанией Eidos Interactive. Игра была разработана компанией Eidos Montreal и издана компанией Eidos Interactive. Игра является частью серии Tomb Raider, которая была создана компанией Core Design и издана компанией Eidos Interactive.

Игра Tomb Raider Anniversary – это игра, которая была создана для Xbox 360, PlayStation 3 и PC. Она была разработана компанией Eidos Montreal и издана компанией Eidos Interactive. Игра является частью серии Tomb Raider, которая была создана компанией Core Design и издана компанией Eidos Interactive. Игра была разработана компанией Eidos Montreal и издана компанией Eidos Interactive. Игра является частью серии Tomb Raider, которая была создана компанией Core Design и издана компанией Eidos Interactive.



достатки и мелкие погрешности, но в целом – отлично, просто отлично.

Все ролики в игре выполнены на движке и, поверьте мне, смотрятся они действительно динамично и бойко. Ах да, кстати, есть и так называемые интерактивные ролики. Это когда исход ролика зависит от вас: успели нажать нужные клавиши – всё хорошо, не успели – всё плохо ☹.

Не забыта в игре и музыка, вызывающая только положительные эмоции. Также великолепно подобраны голоса персонажей, что, безусловно, очень радует. Отдельное спасибо хочется сказать локализаторам официальной русской вер-

сии игры от «Нового Диска» – всё переведено просто идеально, а голос Лары – такой, каким он и должен быть. Bravo!

Вывод

А его нет. Он ушёл играть в Tomb Raider Anniversary. Попросил лишь передать две вещи: первая – на Xbox 360 игра в коробочном издании не выйдет, однако будет доступна для скачивания на сервере Xbox Live в количестве пяти эпизодов – Peru, Greece, Egypt, The Lost Island, Croft Mansion. Второе, что он просил передать: бросайте журнал и идите играть в Tomb Raider Anniversary. Всё.

Геннадий «materwinik» Сапрыкин

Sins of a Solar Empire

нахальная космостратегия 4X

www.sinsofasolarempire.com

Разработчик: Ironclad Games

www.ironcladgames.com

Издатель: Stardock Entertainment

www.stardock.com

В соляриях грехи не искупают



...Воздействия большой разрушительной силы могут быть переданы в любую точку...

Никола Тесла, 1915 г.

Что это так бумкнуло?

Пятачок

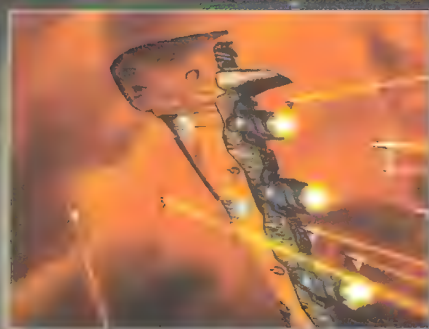
Независимые разработчики – это клад: они полны идей и энтузиазма. Но зачастую самонадеянны. А пустые карманы энтузиастов нередко сводят на «нет» все усилия. Благо, Ironclad заручились поддержкой издателя, а значит, не одни они несут ответственность за качество игры о грешных империях (см. название).

Гордыня (Sin#1)

Это страшный грех, в своих худших проявлениях, и мощный двигатель – в хорошем смысле этого слова. Авторы замахнулись на чересчур крупную дичь. Итак, чем же они дерзнут удивить прожженных геймеров?

Хороших космических стратегий на поверку не так уж много, поэтому когорта фанатов подобных игр не пропускает мимо внимания ни один проект, тем более такой. Главный козырь, который то и де-

ло высывается из рукава девелоперов – это невероятно большие миры: масштабирование позволяет перейти от управления каждым конкретным боевым кораблем до уровня планетарной орбиты, от уровня орбиты до уровня галактики, от галактики до огромного скопления галактик. Второе – это разнообразие деятельности, которая выпадает на долю господствующего геймера. Авторы не без бахвальства гордо демонстрируют всем без исключения новый термин «космическая стратегия четырех иксов». 4X означает – «eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate» – в вольном переводе: «Исследуй! Расширяй! Эксплуатируй! Уничтожай!». Лаконично игру можно описать так: навороченный микс стратегии и тактики с массой юнитов (по полтора десятка видов на каждую сторону), с военными действиями (особая гордость авторов), колонизацией миров и развитием подконтрольных территорий. Плюс – множество путей обогащения и экспансии, взаимодействия с со-



седами и дальними мирами, дипломатия, политика и финансовые инструменты влияния формата «заплати – помогу!», а также мощное дерево развития технологий с уникальными особенностями каждой их трех рас.

А для тактических решений могут быть использованы особенности космоса и расположения окружающих космических тел.

Игра обещает быть ультрамногогранной. Вот только, если гордыня авторов захлестнет их разум, то нифига у них не выйдет.

Обжорство(Sin#2)

Много жрать – вредно. Вот и стороны конфликта прочувствовали это на своих шурах/скафандрах/обшивках.

Итак, суть сюжетного пути такова: когда-то давно могучая инопланетная империя Vasari правила галактиками и держала в страхе космос, все их боялись, как дети – Бабая, пока однажды космическая сила не уничтожила их почти полностью, отбросив на периферию миров. Зажрались властью и не заметили опасности...

Но жажда власти у Vasari в крови/эктопе/флегме/гипержидкости, или что

там у них течет в венах/трубах/шлангах/проводах/шнурках. Посему, по прошествии многих веков, они возвращаются заметно окрепшими и «возмужавшими», как румяный карапуз из Артека.

За время их отсутствия раса людей – Торговцы (чтобы не было страшно, объединившиеся в Торговую Коалицию) начала править миром.

Жадность(Sin#3)

...фраера сгубила. Снова зажавшись, в жадной погоне за деньгами люди мало внимания уделяли вопросам обороны, и вот уже им в лицо направлены пушки аж двух врагов: Васари и еще одного киндер-сюрприза. Второй враг – бывшие рабы, угнетаемая раса, тоже прототип людей. Однажды им надоело быть «подлежачими» и они решили стать «сказуемыми». И снова – века развития, модификаций, мутаций и развития того, чем можно ткнуть в лицо бывшим господам. Назвав себя эпатажно «The Advent» («Пришествие») – новые люди становятся третьей стороной в этом «любовном треугольнике». Начинается трехсторонняя война. Именно этот момент – точка входа для геймера.

Ключевые особенности рас: Васари – мощная техника и технологии, Адвенты – особый пси-дар, энергетическое

оружие, но слабые корабли. А вот Торговцы, как вояки, совсем нулевые. Зато, будучи ну очень хитрющими, они непревзойденно зарабатывают деньги, ворочают ресурсами и капиталами. А это в военном деле так же важно, как и военные умения.

В сочетании с эпической подачей сюжета, возвращением аж двух Будулаев (Васари и Адвенты) и масштабными боями, замороженные игроки должны будут проникнуться идеей и духом игры.

Также речь заходит и о философии – дескать, смотрите: вселенная огромна (игрок вполне может потеряться), а мы – жалкие козявки, так тупо тратим свое время.

Лень(Sin#4)

... может помешать авторам закончить начатое. Графика, хоть и красочная, но глаз радуется едва ли. Тот же недавний Genesis Rising выглядит гораздо красивее. Пока что скрины – так себе, но истории известны примеры удивительных преобразений под воздействием чудо-артефакта: денежных инвестиций в карман разработчикам (или волшебного пинка под зад от издателя ☺).

Кстати, движок авторов свой – Iron Engine и Forge Tool Suite (звучит, как что-то



большое и чугунное). Впрочем, Ньютонская механика и космическая физика клятвенно обещается авторами. Кто б сомневался. ☺ Причем на вопросы народа: что ж, мол, такое, где DirectX10 и почему игра не пережоголяет ХЗ, авторы выдают свою позицию – игра должна быть рассчитана на максимальный круг игроков с разными конфигами машин. К тому же, посудите сами, – если представить масштабы игровых карт (это полный улёт!) и множество объектов в кадре, то «лягут» самые мощные компьютеры.

В общем, авторы работают над разумным балансом «обертка не должна весить больше самой конфеты».

Также, чтобы не растекаться мыслью по древу, авторы решили не маяться разработкой боев на поверхности планет – геймеру дадут на растерзание открытый космос и околопланетные орбиты. Более того, закономерно исходящую проблему сложности управления оравами флотов на исполинских картах, авторы планируют разрешить автоматизацией некоторых процессов, а также упомянутой выше системой управления и интерфейса.

Будет и мультиплеер: как по сети, так и на сервере разработчиков с предва-

рительной расстановкой сил. Плюс пока секретный multi-сюрприз. В общем, на мультике – большая надежда топчется.

И еще. Уже известно, что авторы позволят народу клепать моды на основе игры – а вот это реально круто!

Гнев(Sin#5)

... геймерский снизойдет на головы авторов, если они обманут ожидания игроков.

Притом, что на game-характеры авторов повлиял, по их заявлениям, небезызвестный западный игровой кумир Buck Rogers, а также Старкрафт с Варкрафтом, игру уже сейчас определяют как помесь Galactic Civilization 2, Homeworld, Masters of Orion. Ну и пусть определяют! Если честно, то, несмотря на радужные эпитеты со стороны людей, ждущих данную игру с надеждой, я их оптимизм разделяю едва ли. Да, безусловно, ждать такую перспективную разработку нужно – такое бывает редко, но задумки авторов (гигантский космос с философским подтекстом, масштабные бои, «эпический» сюжет, «умная» начинка и тренировка для мозгов) звучат иногда уж очень самонадеянно. Как бы не было перекосов. Посему рассматривать данный проект я склонен



скептически. И уж когда-нибудь, а в данном случае рад буду ошибаться. ☺

Вот мы и пронеслись галопом по галактикам, а заодно и 5 из 7 смертных грехов, сопровождающих любую Solar-империю, перечислили в заголовках. Если интересны остальные 2 – читайте первоисточник. Познавательно.

«Когда игра выйдет? В 2008 году? Так...» – в юной голове холодного призрака Самары в очередной раз пронеслась шальная мысль. Руки потянулись к телефону, набирая международный номер. «7 days!» – услышали Ironclad сквозь шум на линии. Как думаете, теперь скоро игра выйдет? ;)

== Napalm==
и гиперускоритель разработки игр –
Самара («Звонок»)

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

ГРА ЗА КНИГОЮ СЕРГІЯ ЛУК'ЯНЕНКА ТА НІКА ПЕРУМОВА

НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ



WWW.MVDD.RU



Виробництво в Україні — ДП «Еврософтпрот»

© 2006 ЗАТ «1С». ВСІ ПРАВА ЗАХИЩЕНІ.
ГРУ РОЗРОБЛЕНО КОМПАНІЄЮ ARISE
ПРОДЮСУВАННЯ KRAHX PRODUCTIONS

СЮЖЕТ ТА ПЕРСОНАЖІ © ЛУК'ЯНЕНКО, ПЕРУМОВ 2004.



1С:Мультимедіа, Фірма "1С", Не час для драконів,
Arise, Кракх Продакшн

Indiana Jones 2007
(рабочее название)

Action

www.lucasarts.com/games/indianajones

Разработчик: Lucas Arts

www.lucasarts.com

Издатель: Lucas Arts

www.lucasarts.com

**С возвращением,
доктор!**



Злая пухляк

5 предметов

чтобы стать похожим на Индиану Джонса:

1. шляпа Herbert Zerkow's Pad
2. летняя кожаная куртка A-2
3. револьвер времен перини Мероуи
4. туника от легендарного противника Mark VII
5. 3-метровый хлыст от David Morgan

Казалось бы, кто не знает о великом искателе приключений по имени Индиана Джонс? Наверняка, хоть краем уха, но слышали о нём все. Доктор Джонс – археолог и специалист по оккультным наукам – стремительно ворвался в мир кинематографа ещё в 1981 году, положив начало великой и захватывающей саге. Великолепно созданный Харрисоном Фордом образ бравого авантюриста с кнутом и револьвером запомнился всем, кто видел фильм. Да и, чего греха таить, именно доктору Генри Джонсу мы обязаны появлением на свет Лары Крофт. Впрочем, не будем отходить от темы и вернёмся лучше к нашему археологу.

До недавнего времени считалось, что сага об Индиане является трилогией. Ан нет, оказалось, некоторое время назад была начата работа над четвёртой частью сериала, что не может не радовать всех поклонников доктора, да и просто любителей хорошего кино. Но и это ещё не всё: относительно недавно появилась информация о том, что в недрах известной всем Lucas Arts кипит работа над новой игрой, переносщей нас в мир великих приключений и таинственных древних реликвий. Игра эта пока что носит рабочее название Indiana Jones 2007, и именно о ней мы сегодня и поговорим.

Реализм? Реализм!

Итак, что же известно о данной игрушке? Ну, например, то, что выйдет она только для next-gen консолей. Почему? Да потому что приставки предыдущего поколения и нынешние ПК просто не потянут тот уровень реализма, который нам собирается представить Lucas Arts в своём новом творении.

Во-первых, в Indiana Jones 2007 будет присутствовать инновационная система под скромным названием *euphoria* (эйфория). Смысл этой технологии заключается в том, чтобы ввести в игру невиданную доселе систему имитации жизни (с д.р.у.г.и.м.и. и.г.р.а.м.и. н.е. с.р.а.в.н.и.в.а.т.ь.). Разработчики обещают наделить персонажей в игре невиданным доселе интеллектом, который поможет им самим принимать решения о том, что лучше сделать в сложившейся ситуации. Например, если Инди только что послал врага в нокаут, то враг не будет валиться как мешок, а обязательно постарается сгруппироваться в падении, дабы удар об асфальт/землю/рельсы/машину не был бы слишком уж болезненным. Упав, наш оппонент тоже может преподнести какой-нибудь сюрприз, например, быстро подобрать валяющийся рядом ломик или только что выбитый из руки пистолет, и с новыми силами ринуться в бой или обратиться в бегство. Либо же отползти в укрытие, чтобы оттуда пытаться подстрелить нашего протеза.

Но не стоит забывать о том, что враги зачастую ходят не по одиночке, а патроны

в любимом револьвере имеют пагубную привычку заканчиваться. В таком случае *euphoria* обещает представить на наше обозрение чудеса командной игры. На одном из скриншотов отлично видна ситуация, когда Индиана, увлечшись боем с одним противником, не заметил второго, чем тот, кстати, и воспользовался, зайдя доктору в тыл и применив удрушающий захват.

Во-вторых, в дополнение к *euphoria* была создана Digital Molecular Matter (DMM) – Цифровая Молекулярная Материя. Немного заумное название, но именно под ним кроется то самое **полностью разрушаемое окружение**. Да-да, это не оцепятка, это действительно так! Ну, во всяком случае, именно это говорят разработчики, а верить им или не верить – это уже ваше (и наше) дело. Впрочем, компания с такой великолепной репутацией, как у Lucas Arts, обманывать не может (или не должна).

Итак, как уже было сказано выше, основной козырь DMM – возможность полностью разрушить все объекты на уровне. Но, на мой взгляд, данная технология в Indiana Jones 2007 не будет реализована в геймплее на все 100%. Почему? А вы вспомните, какое любимое оружие Индианы Джонса. Вспомнили? Ну и как можно разрушить дом с помощью кнута и револьвера? Зато всякие там ящики, бочки, ларьки и тому подобные объекты можно будем сравнивать с землёй за милую душу. К примеру, на одном из скриншотов изображено, как только что сбитый с ног азиатский враг летит пря-

Новая игра
станет

17-й игрой

по мотивам
приключений
Индианы
Джонса



миком в зелёный забор, ну и, естественно, пробивает его.

Также DMM предоставляет огромные возможности для любителей нестандартного отыгрыша тех или иных ситуаций. Например, можно спрятаться за каким-нибудь укрытием и отстреливать вражин оттуда, или же можно тихонько подойти к врагу, стоящему на крыше, сзади и столкнуть его вниз, или же – подождать пока несколько супостатов окажутся под строительным краном, к которому прикреплены балки. После чего метким выстрелом разорвать трос и «Да обрушиться гром небесный на ваши головы!». Вариантов развития событий огромное множество, так что каждый будет волен играть по-своему, что тоже очень радует.

Кратко о главном

Теперь нам очень хотелось бы поговорить и об остальных аспектах игры – сюжете, графике и звуке. Только не получится, так как о сюжете известны только те факты, что он присутствует, и что над ним трудится сам Джордж Лукас. Ах да, ещё известно о том, что завязка начнётся в 1939 году в Чайнатауне. Вот теперь о сюжете – всё. Что касается звука, то пока неизвестно будут ли привлечены актёры, сыгравшие в фильме, к озвучиванию своих персонажей или же нет.

Из вышеперечисленных аспектов неоговоренной осталась только графика. Тут бы я должен был сказать, что она «роскошна», «великолепна» и «ваще». Но не скажу, потому как то, что было до сих пор показано разработчиками, довольно слабенько как для next-gen. И если к персонажам нареканий нет, то к окружению – есть, и очень даже много. Большая часть текстур тех или иных предметов недоработаны, что делает их похожими на пластмассу, причём не лучшего качества. Да и освещение сделано скорее на «4-», чем на «5+». Впрочем, надеемся, сей недочёт с графикой будет исправлен в ближайшем времени, а пока его можно списать на ранний этап разработки игры.

Ждём-с? Не вопрос!

Очень хочется надеяться на то, что Indiana Jones 2007 действительно станет хорошей игрой, таким перерождением Индианы Джонса в киберпространстве. Во всяком случае, у игры для этого есть все предпосылки, в ряду которых были замечены – реальная физика, умный AI, хорошая (хоть и пока что не доведённая до ума) графика и, несомненно, отличный сюжет (ну, неужели вы думаете, что Джордж Лукас допустит лажу?!).

В общем, буду краток: ждём-с.

Геннадий «materwinik» Сапрыкин

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

XIII ВЕК

Слава или смерть



Виробництво в Україні — ДП «Еврософтпроект»

Слава чи смерть
© 2007 ЗАТ «1С». Всі права захищені
© 2007 Unicorn Games. Всі права захищені.

1С:Мультимедіа, Фірма "1С", 13 сторіччя, Юнікорн Геймз.



The Settlers: Rise of an Empire

RTS, Real-Time Strategy

Разработчик: Blue Byte

Издатель: Ubisoft



Своеобразный поджанр стратегий реального времени, в котором все, кроме строительства зданий и военных действий, происходит на автопилоте, родила, выкормила и отправила в жизнь немецкая компания BlueByte. Но, к великому удивлению, именно она его чуть не загубила, пытаясь сделать серию Settlers, так сказать, ближе к народу. Ну не попсовая это игра, и делать «поселенцев для всех», уж простите, великая глупость. Понятное дело, разработчики не могли не заметить готовящийся бунт фанатов и пошли им навстречу. Доказательство тому – по истине царский подарок поклонникам, римейк оригинальной и самой любимой Settlers II, приуроченный к десятилетию второй части. Мы просили – они его нам дали, пришло время делать выводы!

А вывод прост: не всегда человеческие желания и просьбы совпадают с тем, чего человек действительно хочет. Ну римейк, ну несколько часов ностальгии, ну и, собственно, все. Увидеть то же самое в новом облики было необходимо, чтобы понять – не это нам нужно. Видимо, BlueByte наперед знала реакцию фанатов. Когда те получили, чего хотели и обломались, стало ясно: нужно улучшать серию. Теперь никто не позволит себе говорить о неверности действий разработчиков. Следующий Settlers обяза-

тельно встретят с хлебом-солью и поклонники «новой волны» Settlers, и фанаты старой игры. Дело остается только за разработчиком и поверьте на слово, что на этот раз немцы не подведут. Никого.

(Не)мелочи, но приятно!

Все, что делают немцы, по умолчанию совершенно. Однако эти кропотливые ребята постоянно упражняются в улучшении результатов своей работы. Audi, BMW и Mercedes, казалось бы, почти идеальные автомобили, раз в несколько лет обновляют модельный ряд. Не убиваемая немецкая техника постоянно совершенствуется. Не обошла стороной эта тенденция и компьютерные игры. Неизменный геймплей «поселенцев», в шестой части порадует игрока множеством сюрпризов, которые отлично дополняют общую концепцию игры.

Главным из новшеств, которые следует ожидать в Rise of an Empire – это зависимость развития экономики от вашего местонахождения. Так, в заснеженных регионах обязательно будут проблемы с ресурсами. Зато в мясном раю африканской пустыни вас поджидает отсутствие водопровода. И только в развитой, цивилизованной Европе с экономикой все в порядке. Правда, вместо диких



зверей там расположились люди, жаждущие власти, а значит – быть войне!

Есть и сезонная зависимость. Летом жильцы кушают до отвала, а зимой половина населения вымрет из-за нехватки еды. Да, вы правильно все поняли: трава у дома растет только в теплое время года. Поэтому необходимо позаботиться о запасах продовольствия на зиму.

Времена года, смена дня и ночи, влияние климата на растительность – все это наталкивает на мысли о том, что немцы хотят сделать средневековое градостроение более реалистичным. Так и есть! Здесь все живет своей жизнью. Голодные львы безжалостно сжирают зебр, а олени не могут обойтись без деревьев. И если вы не предпримите меры, появит-

ся риск остаться без потенциальных запасов мяса. Горящий дом его житель тушит водой, которую набирает в ближайшем источнике воды...

Игра – игрой, а о личном забывать не стоит!

Хотите верьте, хотите – нет, реализм отточен до мелочей (конечно, в пределах разумного). Взять хотя бы среднестатистического колхозника, который так старательно обрабатывает землю и выращивает пшеницу. У него свой распорядок рабочего дня, но иногда трудаго увлекается, чтобы пропылесосить дом или просто подышать свежим воздухом. Когда наступает вечер, он отправляется домой, где включает ночную лампу и из его окна виднеется свет. А потом он ло-

жится спать, а на утро вновь идет на работу. В один прекрасный день на городской ярмарке или просто на улице он познакомится с прекрасной (или не очень) девушкой и в скором времени в городе появится новая семья. Да, жители поселения теперь знакомятся друг с другом, заводят семьи и размножаются, как бы это странно не звучало, естественным путем. По заверению Blue-Byte, женатые работники будут делать свое дело намного эффективнее. Оно и не удивительно, ведь им семью кормить, да и воспитывать наследников нужно.

Такой подход к размножению, пожалуй, одна из главных и самых интересных фишек шестого Settlers. Ведь именно то, что в предыдущих частях люди были не более чем ресурсом, средством для сбора

Глюк'Za
ACTION

КУМИР ПРОТИВ АНАРХИИ
УДАРНЫЕ ФРЕЙМЫ В ДЕЙСТВИИ

ТЕЛ: +38 (067) 509-17-37, (044) 561-86-09
WWW.RUSSOBIT-M.COM.UA
E-MAIL: INFO@RUSSOBIT-M.COM.UA

Русс ОБИТ-М
ТЕРАПИЯ

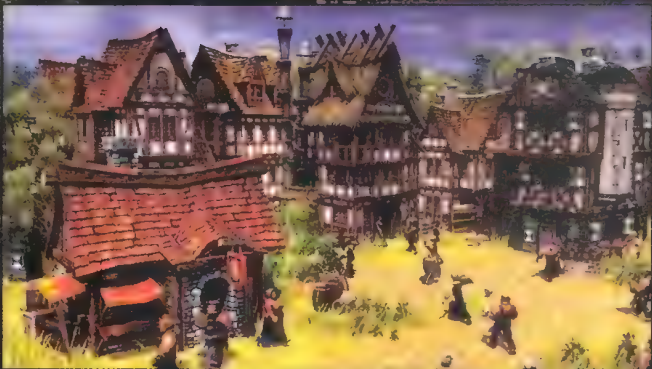
ДЕСПЕРАДО 3
СХВАТКА В ПРЕРИЯХ

ДОЛГОЖДАЮЩЕЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ КЛАССического WESTERNA
НЕЙМОВЕРАЕМОЕ НАПРЯЖЕНИЕ! ДОЛГОЖДАЮЩЕЕ ВОЗВРАЩЕНИЕ!

14-летие

серии Settlers компания Blue
Встретит выпуск седьмой
игры к ряду.

2



других ресурсов, единицей. Их можно было встретить на складах или в построенных жилых домах (строишь дом – получаешь X людей), но они никогда не были самодостаточными жильцами своего города. Теперь же все по-настоящему.

Все, как в старые-добрые времена

Все живет, все шевелится, но без вашего чуткого руководства город никогда не вырастет из простенького поселка в огромное и богатое поселение. Именно вам предстоит правильно построить дома на своей территории, наладить добычу ресурсов, накормить свой народ хлебом и зрелищами. Хлеба иногда будет не хватать, поэтому необходимо развивать дипломатические навыки и торговать ресурсами. Духовное развитие жильцов также важно: именно от их общего уровня развития зависят темпы развития города. К тому же, не стоит забывать о моральном духе населения. Ведь чем он лучше, тем больше им хочется работать, а значит, тем быстрее вы доживете до

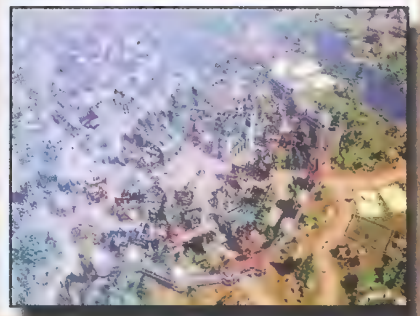
светлого будущего. А оно здесь выглядит примерно так: со временем дома рабочих улучшаются и развиваются, что повышает эффективность их работы. Открываются новые ресурсы для добычи, новые возможности. Естественно, что богатое и развитое поселение, без вариантов, должно суметь защитить свое имущество. Территорию придется обнести каменной стеной и защитными сооружениями, а впоследствии расширить границы, сметая лица врагов с земли. Военные действия обещают быть весьма зрелищными и, скорее всего, напомнят стиль ведения войны Age of Empires или Red Alert, но с большей долей использования тактических методов. Важным элементом в тактике боя станут уникальные юниты, наделенные нечеловеческими способностями, а проще говоря – герои. О них пока известно мало, только то, что ездят они на лошадях. Но думаю, это будет что-то на подобие оных в Warcraft III.

Осталось два месяца

Реализм, отличная экономика, превосходно сбалансированная, но не на-

прягающая война – все это будет отличной энциклопедией для начинающего правителя (или все-таки экономиста?). Но не только эти достоинства красят будущую игру. Еще один козырь в рукаве – невероятно красивая и реалистичная графика. Свободно вращающаяся камера, непревзойденная анимация, забавные модели юнитов (как вам, например, дядя, который крутит генератор лесопилки, проходя цилиндрическую лестницу, словно белка в колесе?). Когда захочется просто расслабиться от утомительного руководства происходящим на экране хаосом, вы не найдете ничего лучше, как понаблюдать за этими славными человечками, так старательно делающими свою работу. Правда, на фоне процветающей и пахнущей здесь красоты, немного нелепо смотрятся возрастающие из-под земли домики. Хотелось, чтобы они строились также реалистично, как происходит здесь все остальное. Но это мелочи, ведь так! На них не стоит обращать внимание, поэтому обязательно ждем-с!

Саныч



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1C Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, http://games.1c.ua

7.62mm

«7.62» - тактичний бойовик
в стилі класичних представників жанру:
Jagged Alliance™, X-Com™, Silent Storm™, Бригада Е5.

Найманець-професіонал нищпорить за відомим російським
"підприємцем", що ховається від покарання в невеликій
латиноамериканській країні. Складна політична ситуація,
протистояння військ диктатора і загонів повстанців,
необхідність вірно обирати друзів та ворогів, перетворюють
рутинну прогулянку країною у вкрай напружену пригоду.

Ключові особливості гри:

- Подовження кращої тактичної гри 2005 року *
«Бригада Е5:Новый альянс»
*за версією Gameland Award, журналів "Лучшие Компьютерные Игры", "Страна Игр",
"Навигатор Игрового Мира".
- Оновлена графіка
- Бойова система SPM® (Smart Pause Mode), що сполучає динаміку
RTS з багатством тактичних можливостей Turn Based.
- Більш ніж 150 зразків зброї з реалістичними характеристиками і
можливістю модифікації.
- Багатий вибір реальної амуніції і предметів екіпіровки.
- Три десятки найманців.
- Нелінійний сюжет, свобода прийняття рішень,
кілька варіантів фіналу.

1C
ФІРМА «1C»



СЛУЖБА БЕЗПЕКИ АЛЬГЕЙРИ
шукується за бандитизм, тероризм та замах на вбивство ватажок
незаконного збройного бандформування

РОЗШУКУЄТЬСЯ



АНЯ ТОРМЕНС

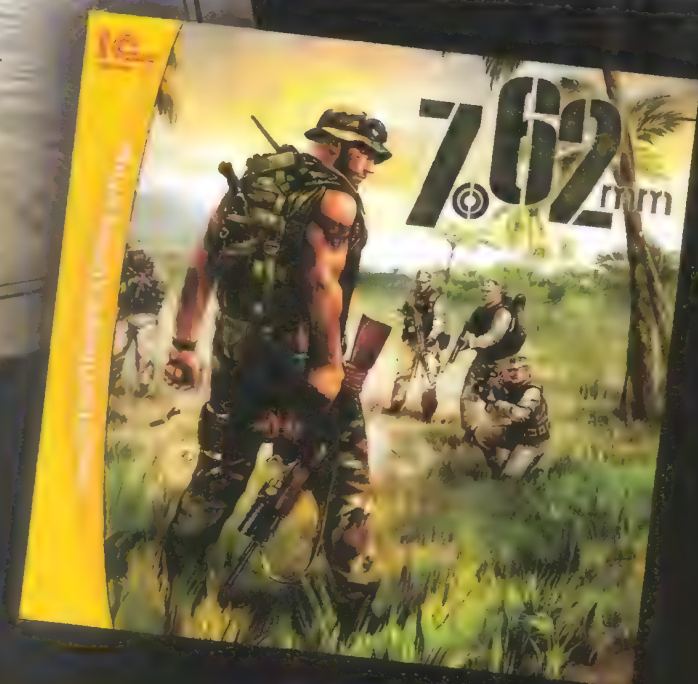
середньої статури, зрост близько 170 см, волосся чорне, чоло високе,
ніжні карі, широкі вилиці, ніс прямий, губи середньої пухлості.

ДОПОМОЖІТЬ ПРО МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ ОСОБИ, ЩО РОЗШУКУЄТЬСЯ
ТЕРМІНОВО ПОВІДОМИТИ ПРЕДСТАВНИКАМ ЗАКОНОЇ ВЛАДИ

ВІДПОВІДЬ ОЗБРОЄНА ТА ДУЖЕ НЕБЕЗПЕЧНА!

7.62mm

1C Мультимедіа, Фірма "1C, Апейрон"



1C:Мультимедіа, Фірма "1C, Апейрон"

Виробництво в Україні — ДП «Єврософтпро»



© 2007 ЗАО «1C». Все права защищены.
© 2007 «Апейрон». Все права защищены.

Overlord

action/RPG/пародия

www.codemasters.co.uk/overlord

Разработчик: Triumph Studios

www.TriumphStudios.com

Издатель: Codemasters

www.Codemasters.com

«Багато бачив я тих ваших казок,
І злим буває добрий Дід Мороз...»

(Скрябин, «Казка»)

Блеск и нищета старухи Шапокляк





Прodelки старых бабушек

Кто людям помогает, тот тратит время зря, хорошими делами прославиться нельзя», — так пела в свои лучшие балладо-заковские годы великосветская львица, рецидивистка и убийца Mrs. Шапокляк. По совместительству этот девиз стал и доктриной новой игры Overlord (Повелитель). Игра с незатейливым, как надпись на заборе, названием являет собой инкарнацию не какой-то конкретной игры, а целой идеи о том, что зло — это круто (да-да, на эту тему даже философия своя есть). Вообще — бред полный, но с точки зрения психологии авторы подобных проектов банально используют человеческую страсть к власти и силе.

В отличие от авторов игр «нон-грата», где на полном серьезе игрок

входит во вкус, кромсая в шницель всё живое, разработчики Оверлорда пошли другим, более верняковым, путем. Они делают из проекта пародию, шутку, гэг, lol и прочий «гы-гык» (ещё бы, ведь иначе рейтинговые агентства порвали бы игру, как трусы об ежа, только подогрели к ней интерес). При чем стиль фонтанирует уже из картинок и предреализованных роликов, а это о чем-то да говорит!

Наиболее заинтересованный народ часто сравнивает игру с легендарным Dungeon Keeper и издательским Evil Genius, а приставочники — с Nintendo'вским Pikmin. Еще бы с «Как достать соседа» сравнили, чесслово. ☺ Вообще же, желая понять изюм игры, основную параллель проводят такую: пародия на классику Dungeon Keeper в антураже Fable с искаженным фэнтези-миром. Но как бы не «параллелили» игру, тем, кто эту классику не видел — плевать на ретроспективу, для них проект — это экспириенс с чистого листа.

**Мой дом — моя крепость.
Мой сюжет — мой враг.**

Суть сюжета такова (все помнят, что это «понарошку», пародия?): семеро бывших героев, а ныне — воплощений зла жаждут всемирной власти. Горстка существ, похожих на пресловутых гре-

млинов (миньоны), на руинах старого замка возрождает к жизни (видимо, рассолом) вашего протагониста (жуткого вида воин в доспехах а-ля Oblivion или LOTR), и он, поскрипывая затекшими конечностями, идет восстанавливать свою черную справедливость. Еще бы — все хотят власти!

Победить всех, кто станет на пути к диктаторскому правлению и самому стать Предводителем Злобных Сил — задача игрока, которую ему надо осилить в течение 30–40 игровых часов.

Опасение вызывает вопрос — а чем же мы будем заниматься на протяжении такого отрезка времени? Закрадывается подозрение, что нам придется нудно зачищать деревни и убивать мирных жителей (особенно с учетом встроенного в игру каунтера злобности). Если это так, то сие мракобесие ни в коем случае не должно уйти в печать. Однако сюжет и выставочный материал дают надежды, что геймера ждут битвы с теми самыми конкурентами, претендентами на титул «Злючка года», боссами и прочим интересным сбродом.

Будет и режим игры для пацифистов, где злодеяний позволено сотворить минимальное количество. Но позиция авторов: такой способ прохождения — это «Фу!». Сами они «Фу!», право выбора еще никто не отменял!

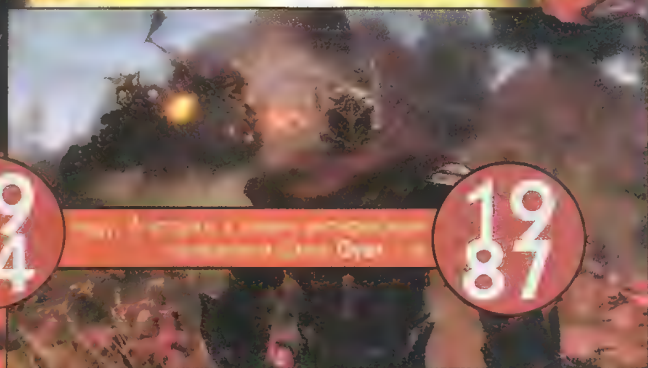




33



19
84



19
87

Подножный корм

Герой орудует, как уже говорилось, со своей бандой старушек Шапокляк, фанатеющих от него и на полном серьезе готовых лечь за него костями. Все они скачут вокруг шефа, заносят ему на повороте плащ и всячески прислуживают.

В этом и сокрыта суть игры – раньше нам, крутым пацанам, приходилось не только таскать на себе пару десятков стволов, но еще и подбирать с уровней аптечки, броню и бабки. Но теперь настали новые времена – могучий властитель только тогда могуч, когда может действовать руками своих подчиненных. Пото-

му, весело бегая и прыгая, вашимышленные (посмотрим...) крепостные демоны сделают все за вас: обыщут местности и трупы, защитят господина, грамотно проведут маневр или атаку. В общем – сплошной «лизинг» и подхалимаж, но приятно. Кроме того, детки вооружатся и нарядятся во все найденное, а в качестве трофеев поднесут: золото, души врагов и редкие металлы – необходимое ингредиенты для изготовления новых миньонов и оружия. Спецсилу предметам может дать саможертвоприношение ваших поделчиков (например, эдакий сплав «страшилка + оружие»). Мрак...

Идет игра, идет прокачка. Качается персонаж (для него предусмотрена система градации – от званий на манер «Мелкий вредитель полей» до подвоя «О, мой великий фантастиш-Король!»), качается войско (от десятка

неуклюжих колобушек до пятидесяти ходячих угроз для окружения).

Наши приспешники будут функционально и по цветам делиться на четыре типа. Это – шоколадные (в смысле коричневые) воины-дуболомы (файтеры и приверженцы ближнего боя, камикадзе и смертники), красные файерболометатели (устойчивые к огню маги, дистанционный бой – их конек), зеленые киллеры (устойчивы к ядам) и хилеры (разница в пару букв, а эффект прямо противоположный – одни уложат, другие подымут, к тому же умеют плавать).

А самое главное в прокачке: развивается оплот зла – крепость-бастион, в котором мы «делаем новых людей» (как пел «Сплин») и совершенствуем скиллы. Он растет от разваленной хижины дяди Тома до прям таки hellrasing-форта. По замыслу авторов, на пике прокачки это будет действительно ужасающий по своим масштабам и величю замок. Да и окружение будет меняться (помните, как выглядела природа TES 4 в мирных деревнях и в месте прорыва зла?), кроме того, NPC тоже будут изменять свое отношение к герою благодаря хитрой системе реагирования. Учитывая, что игра – монорельсовая, без разветвления и мультиконцовок, такая изменчивость мира и вариативность вкупе с выбором тактики и злобности действия игрока (от «бьяка» до «БЯКА») вполне способна повлиять на реиграбельность проекта.





Элемент тактики в игре будет заключаться и в том, что Оверлорд будет осуществлять указания по рекогносцировке на местности, перегруппированию войск, оказывать помощь своей армии клоунов и всячески ее совершенствовать.

Мир в коробке

Блин, ну какого лешего игра многоплатформенная?! ☹ Вот возьмут и запортят кучу полезных фиц в угоду совместимости с консолью. А это значит, как минимум, немасштабные локации и «эдакое» управление.

А вот картинка как раз – не ультраобрезец для X-коробок с их Gears of War, однако, если уровень графики приспосабливается ради того, чтоб можно было комфортно ворочать целыми толпами народа против целых толп врагов, тогда претензий нет. Тем более, графику нельзя назвать некрасивой, она очень даже хороша, просто не поражает чем-либо особенным. А вот анимация прислуги – это ХОХМА! Они движутся забавно и ведут себя в злобно-мультишном стиле.

Пока что этот цирк «Шапито» – единственное, что лично меня заинтересовало по-настоящему в игре при моем настроенном отношении к этому проекту.

Что касается других технических вопросов, то следует ждать неплохой интерактивности окружения, она тут не помешает.

Закончим байку о технической стороне, упоминанием о мультиплейере: 2 человека (т.е.…) и 3 формата: игрок с войском шутов против другого игрока с таким же войском, борьба за «бабулеты» и кооп (двое против мобов).

При дословном переводе в слове Overlord можно выделить кусочек «over» (пере-), т.е. что-то типа «ПереПовелитель». К чему это я? Очень легко перегнуть палку.

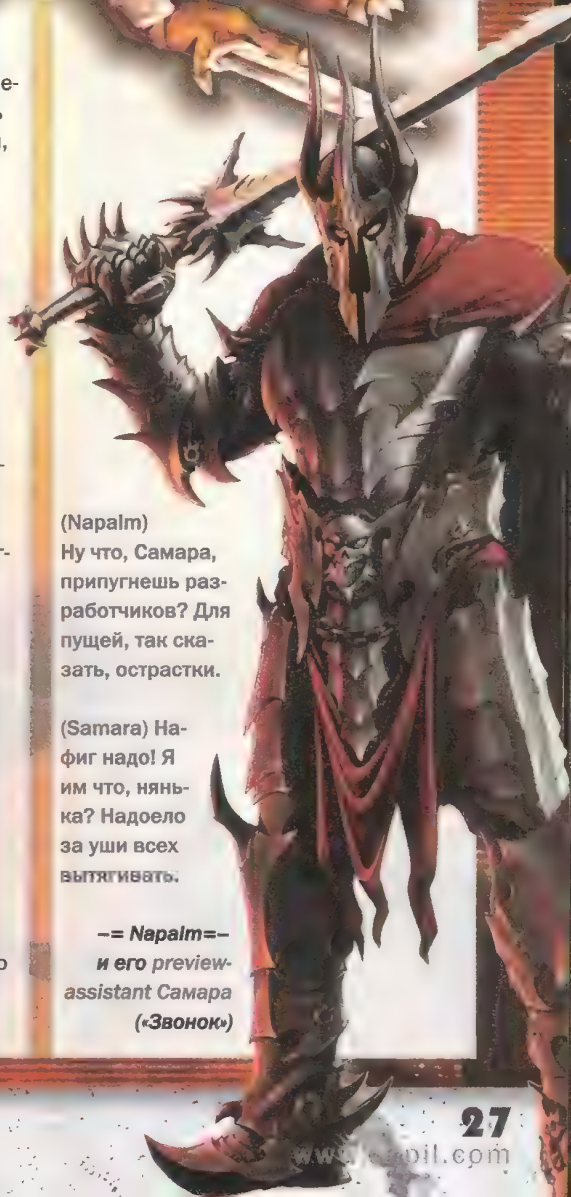
Игра имеет мало шансов стать крепким середнячком – не тот случай. Это будет или в своем роде шедевр стёба и юмора (нечто вроде сценки «Я злой и страшный Серый Волк... [skip]... Ры-ы-ы!»), помогающий очень весело провести время, или же – чушь собачья. Третьего не дано. Задатки есть, матчасть тоже не должна подвести, тварючки уже имеют свою харизму. Если авторы поведут себя так, будто у них лопнула резинка от трусов, – это их проблемы. Никому не нужен дрянной продукт.

(Napalm)

Ну что, Самара, припугнешь раз-работчиков? Для пушей, так сказать, остратки.

(Samara) На-фиг надо! Я им что, нянька? Надоело за уши всех вытягивать.

== Napalm ==
и его preview-
assistant Самара
(«Звонок»)



**The Enemy Territory:
Quake Wars**Онлайновый тактический
командный FPSwww.enemyterritory.com

Разработчик: Splash Damage

id Software

Издатель: Activision

ВОЙНА МИРОВ

Дело принципа для строга

Со времени выхода Quake 4 в 2005 году, в воздухе подвис один вопрос: кто круче — строги или все-таки люди? Наш бравый морпех, конечно, накрошил в капусту немало этих отродий, но и они отчекрыжили ему половину тела и отправили бить своих. В общем, делали с ним что хотели.

Даже несмотря на победу одного конкретного солдата над превосходящими силами инопланетных захватчиков, остаются сомнения: не оказалось ли случайно на передовой мало-мальски разумного ветерана из рядов изобретательных строггов? Ведь строги, как никак, явно технологически более развитые, и военное дело у них поставлено на широкую ногу... Может, победа в одном сражении не означает победы в глобальной войне?

Работа на перспективу

Буквально сегодня нам вспомнилось, что совсем недавно люди регистрировали многие программы только ради того, чтоб убрать баннер в рабочем окне. Нет, не потому что баннер был каким-то особо

надоедливым (а сейчас их вообще никто не замечает), а потому что каждый баннер был анимированной картинкой формата gif, и «жрал трафик». Сегодня же, зайдя на www.gamershell.com, чтоб скачать клиента онлайн-овой Dungeon Runners, мы обнаружили примечание: «Пользователи IE6.0! Обратите внимание, что ваш браузер не поддерживает загрузку файлов объемом больше 2 Гб! В случае необходимости пользуйтесь другими браузерами». Приплыли! Менеджеры загрузки уже никому не нужны, и доселе просто небывалые по размеру файлы люди качают, пользуясь «Сохранить как...».

Бурная онлайн-овая жизнь простых геймеров, превратившихся в граждан И-нета, привела к тому, что обычные RPG и шутеры стали малоинтересны. Отдельные экземпляры, рассчитанные на многочасовое прохождение, как, например, S.T.A.L.K.E.R., еще приковывают внимание на достаточно долгое время, но диалектика И-нета заставляет разработчика все чаще думать о многопользовательских играх, рассчитанных на широкий канал, хороший комп и абонентскую плату. Кажется, в ближайшее время интернет игр уже не будет. Раньше вопрос стоял: «Зарабатывать ли деньги на абонплате или брать ценой?». Теперь все по-другому: «Если мы не сделаем онлайн-овой игры, проект обречен на про-



На движке
Quake было построено

12
игр

включая Half-Life, исполь-
зовавший модификацию
движков Quake
и Quake 2

вал!». И даже такая заведомо многопользовательская игра, как Quake, была вынуждена переродиться, чтоб привлечь внимание геймерских масс и увлечь их многочасовыми «забегами».

Команда Splash Damage, создавшая вместе с id Software в свое время Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory, которая углубила геймплей на шумевшего сингла, снова села за работу, и сделала то, на чем съела собаку. И в просторные рамки многопользовательского командного шутера RTCW:ET была вписана вселенная Quake. Костюмчик пришелся впору, и, кажется, конкуренция с Battlefield будет жесткой.

Знакомые все лица

Вся военная мощь планеты Земля, собранная в объединенную армию Global Defense Force, вынуждена сжать кулаки и дать отпор инопланетным захватчикам. В 2060 году, по мнению Splash Damage, нас ждет именно такая милая и жизнеутрадающая перспектива...

Хотя, если вдуматься, все обстоит не так: развитая раса строггов с многоты-

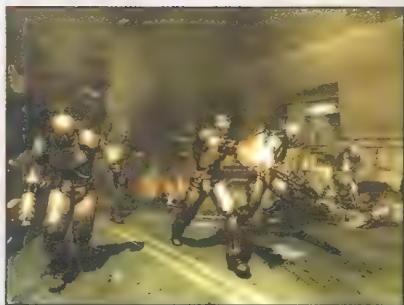
сячелетней историей и культурой со всеми своими изобретениями и технологиями, чтоб заполнить жизненное пространство для будущих поколений и переработать всех людей на протеиновые компоненты пищи и запчасти для своих соплеменников, просто обязана уничтожить все, что стоит на ее пути! Ради

Дабы соблюсти баланс, юниты противостоящих армий во многом копируют

женщин, детей, стариков, ради великого воина Макрона и всего такого прочего. Ну, вы понимаете. Так что, может землянам стоит потесниться?

Как вы поняли, в эпическо-эпохальном противостоянии на 24 онлайн-игрока, вы можете занять любую сторону — либо великих и могучих строггов, которые железным копытом протапывают свой путь на дорогах Вселенной, либо отважных и смелых людей, детей Земли, до последней капли крови сражающихся за то, за что они все время сражаются в разных футуристических шутерах.

друг друга, хоть и не повторяют полностью, оставив простор для творчества. Но куда денешься от «танка», «демедж дилера», «хилера», «инженера» и прочих классов, хорошо зарекомендовавших себя в других



Ожидаемая дата выхода: 4 квартал 2007

Над игрой Quake, вышедшей в 1996 году, работало

16 человек,

среди которых программист Джон Кармак, дизайнер и сценарист Американ МакГи и музыкант Трент Резнор (Nine Inch Nails)

играх разных жанров. Классы юнитов людей называются: Солдат (штурмовой юнит – пушечное мясо), Медик (Айболит), Инженер (куда без него?), Field Ops (вообще, специалисты по Полевым Операциям в США – это иммиграционная служба, но в этой игре они традиционно для FPS являются юнитами поддержки), Разведчик (дословно – агент под прикрытием). У строггов есть такие же черты, только зовут их Агрессор, Техник, Конструктор, Угнетатель (в оригинале «oppressor»), Защитщик (infiltrator). Хочется верить, что и пресловутый Макрон, которого мы убили во второй Кваке, а потом и в четвертой, тоже будет. Здоровая была дура. А его Dark Matter Gun? Просто супер-пушка...

Любому мало-мальски знакомому с онлайн-овыми или ролевыми играми геймеру понятно, что для того, чтоб создать нормальную «партию» или, в данном случае, «боевую группу», нужно собрать идеальный набор юнитов разных классов: «каждой твари – по паре». Тогда команда сможет выполнить любое предписанное по игре действие: вылечить партнера,

отремонтировать пушку или машину, проникнуть на вражескую территорию, переодевшись в обмундирование погибшего воина противника и прочее.

Бригада

Вы входите в мир межзвездного противостояния, и военное начальство рассказывает вам и другим 11 бойцам вашей команды, что вам предстоит сделать. После недолгих споров (время не ждет – соперник, прослушав такой же брифинг, уже входит в игру!), разделяетесь на классы, выбирая, в принципе, далеко не «морду», а оружие и особые способности. Ведь только Солдат сможет носить ракет-ланчер или GPMG (пулемет на треноге), только он может закидать врага гранатами. Но куда Солдату в затяжном бою без Field Ops? Только эти расторопные парни могут поднести патроны, вызвать бомбардировщик или даже установить пушку и бабахнуть из нее по особо жирным юнитам соперника. Если враги обойдутся с пушкой туго, и меткими выстрелами подавят огневую точку, то Инженер сможет ее восстановить, а если понадобится, то построить возле нее противотанковое

заграждение. Медики, как это было в Epemy Territory, могут «поднимать» раненых партнеров по команде, а живых «подкармливать» аптечками...

Традиционно юниты, созданные для оказания поддержки солдатам, вооружены слабее, но только они могут установить один из семи агрегатов. Да, у каждой расы есть не только свой набор транспортных и боевых средств, но и набор мощных аппаратов, которые разворачивают на поле боя техники. У GDF – это артиллерийская установка, ракетная и противоракетная установка, мощная Hammer Missile ракетница, радар, автоматические противопехотная и противотанковая пушки. Все эти чудеса земной военной мысли, кроме артиллерийской установки, могут вызвать Field Ops и Инженеры, после чего агрегаты доставляются и устанавливаются нашими специалистами. У строггов боевые единицы совсем другие: это Dark Matter Cannon (вот-вот!), генератор защитного энергетического щита, Rail Howitzer – мега-устройство, несущее смерть всем боевым юнитам противника, пси-радар (и забудьте про «туман войны»), плазменная пушка и автономные противопехотная



В игре ET:QW впервые будет использована технология MegaTexture, созданная лично Джоном Кармаком. Размер текстуры при этом составляет

32768x32768
пикселей

Элементы карты будут полностью уникальными, без повторяющихся фрагментов поверхности



и противотанковая установки. К слову, «противотанковые» установки обоих сторон годятся не только для борьбы с танками, а со всеми движущимися не на своих двоих юнитами врага.

Зачем, скажете, такое разнообразие техники и полный набор боевых и вспомогательных юнитов? Оказывается, без них не обойтись, ведь задачами в ET:QW будет далеко не минирование базы противника или уничтожения какого-то конкретного здания. В этой (напоминаем — онлайн-овой) игре задачи напоминают миссии хороших стратегий: пройти куда-то, что-то найти, удержать позицию, выбить противника с заданной высоты, уничтожить определенный объект... И на одну кампанию миссий может быть множество! Интересно, как будет осуществляться подбор членов команды, ведь, как известно, большинство геймеров, увлеченных онлайн-овыми играми подолгу не сидит на одном месте, и, зайдя в игру на 5 минут, может покинуть ее в любой момент (мама позвала, кушать пора, уроки не сделал)... Обидно будет, когда в момент взятия укрепленной точки, единственного медика в игре отзовут силы, противостоять кото-

рым нельзя — папин ремень, например. И что делать всем остальным игрокам, входящим в партию?

Сплошная видимость

Движок Doom 3 явно прошел не один этап шлифовки напильником, потому что игра на данный момент (судя по роликам и скриншотам) выглядит на порядок свежее. В ней присутствуют не только тени, bloom, динамическое освещение и прочие обязательные вещи, но и такие модные нынче причуды, как реалистичная растительность, интерактивное окружение, погодные эффекты и смена дня и ночи. Слабо верится, что на огромной карте игровой локации отдельной миссии все деревья будут ломаться шагающими танками, а бетонные заборы можно будет валить бронетранспортерами, чтоб использовать их как дополнительное укрепление, но к этому дело идет.

В качестве звукового оформления будет использована сильная музыка, которая в зависимости от стадии боя или процесса строительства, будет меняться, подчеркивая агрессию противника или спо-

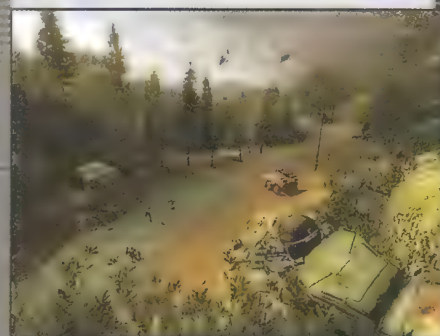
койность обстановки.

Нам довелось услышать фрагменты фоновой (ambient) музыки, и, придется отметить, что как всегда игра Activision оказывается на высоте по всем параметрам.

Наработка на отказ

Со времени, когда игру обещали доделать, а изначальным сроком «сдачи объекта» Activision называли осень 2006 года, прошел уже без малого год. За это время были созданы новые мультиплеерные карты — зимние, летние, в лесах, в пустынной местности, в горах; был доработан баланс, в игре появились новомодные эффекты, сетевой код бы оптимизирован. Доработки всегда были и будут, ведь разработчики — на то они и люди, чтоб ошибки делать. Однако исключительно гранды индустрии, «доводя» игру, действительно доводят ее до совершенства. Не один мировой игрокритик заявил, что за такими играми будущее онлайн-овых войн. Мы присоединяемся, и ждем с нетерпением очередного шедевра студии id Software.

Max Bishop



Disney Пираты Карибского Моря

НА КРАЮ СВЕТА

Пираты Карибского моря

Авентюра/шутер от третьего лица/файтинг

Разработчик: Eurocom Entertainment Software

www.eurocom.it/usa/

Издатель: «Одиссей»

www.odyssey.ru/

Системные требования:

Процессор: 1,5 ГГц

Память: 256 Мб

Видео: 64 Мб

Джонни Депп

первый раз

появился на большом экране в роли жертвы Фредди Крюгера в фильме «Кошмар на улице Вязов»



ПО-НАСТОЯЩЕМУ ПИРАТСКАЯ ИГРА

Куда бы не занесла нелегкая старину Джонни (Деппа), его пиратская харизма, загадочные глаза и неподражаемо забавные повадки скрасят любое место. Даже игру, которой еще до написания первой строки программного кода, было уготовлено место в нашей рубрике «Ацтой». Однако, после нескольких часов в компании с Джеком Воробьем, мы решили закрыть глаза на многочисленные недостатки игры. Потому что именно Джек красит место, а не место его.

Пиратка

В принципе, от очередной игры по фильму, учитывая прошлогоднее знакомство с игрой про «Сундук мертвеца», ожидать чего-то сверхъестественного было бы, по крайней мере, глупо. С первого взгляда на «Пиратов», выпущенных в сопровождение третьей части фильма, сразу можно заказывать место для погребения игрового диска. Потому что раздражающих факторов здесь действительно

много: невнятная графика, максимальное разрешение в 1024x768 (на ЖК-мониторе с рекомендуемыми 1280x1024), дуболомообразные персонажи, засилье скриптов и тотальная линейность прохождения... Поверьте, этот список можно продолжать еще очень долго, но «Пираты» — тот редкий случай, который доказывает, что не графикой и техническим совершенством едиными может насытиться геймер. Есть и другие блага в играх, такие как атмосфера, геймплей и генератор хорошего настроения.

Пираты

Источником снисходительности к дешелу празднику кривых рук стал довольно-таки динамичный геймплей и образ веселого Воробья. Разработчикам удалось придать характер безликой матрешке (а именно так выглядят модели почти всех персонажей), разукрашенной в пиратских тонах. Издалека узнается его походка, манеры, мимика, жестикуляция и характер Джека. Неуклюжий, смешной и

1200
человек

За пазуху наших персонажей отлично помещается несколько бомб, пистолет и годичный стратегический запас мяса, употребление которого «лечит» здоровье.



находчивый Воробей то и дело попадает в экстремальные и неловкие ситуации. Но как же мастерски он из них выходит! Несколько отвлекающих маневров, и, незаметно для толпы, мы пробираемся в замок, где нас ждет серьезный разговор с очередной раскрашенной матрешкой. Чтобы прикончить вражину, который вот-вот, да порежет друга, Джек не придумал ничего более разумного, как сбросить на голову неприятеля несколько каменных глыб. Но как только он закончит это серьезное дело, невезучий пират тотчас оступится и полетит кувырком с мостика на зеленую траву, где его ждет не мягкая посадка. Такие нелепости будут поджидать его на каждом шагу, как «невезучих» из одноименного французского фильма.

Сам по себе игровой процесс также постарается доставить удовольствие и рас-

слабить. Наши герои бегают по красивым (здесь все в меру, конечно) локациям, бьют, убивают, режут противников, находят мини-секреты и иногда расслабляются от монотонной резни в мини-играх. Разбавить однообразный и, честно говоря, надоедающий процесс файтинга (да простят меня любители жанра за то, что так называю это «нечто») призваны незначительные диалоги с персонажами разными голосами, поэтому разговоры не напрягают. Хорошо и то, что сам Воробей также не обделен звуковыми файлами: его фразы часто оказываются к месту, а количество самих фраз не ограничивается двумя-тремя. Мини-игры, которые нам время от времени предла-

гают проходить, сводятся к быстрому нажатию кнопок, символ каждой из которых виднеется на мониторе. Делать это нужно очень быстро и правильно, потому что любая запинка и, тем более, ошибка, строго карается законодательством.

«Пираты»

Геймплей хорош и не скучен, но несмотря на это факт остается фактом: играть в «Пиратов» лучше с закрытыми глазами. Или, по крайней мере, не вглядываться в детали, потому что графика, при всем уважении к пиратской трилогии, ужасна. Не радуют и остальные недостатки, которые разработчики даже не пытались скрывать. А сам Воробей держится молодцом, даже здесь.

Саныч

UNIVERSAL COMBAT
СРАЖЕНИЕ ЗА ГАЛАКТИКУ

Заключительная часть
сериала от гениального
Бориса Смерда

ОСТАЛОСЬ 3 999 999 ПРИШЕЛЬЦЕВ

ТЕЛ: +38 (067) 509-17-37, (044) 561-86-09
WWW.RUSSOBIT-M.COM.UA
E-MAIL: INFO@RUSSOBIT-M.COM.UA

РуссОБИТ-М

Tom Clancy's
RAINBOW SIX
VEGAS

Ангелы Возмездия
в Городе Греха.

НОВЫЙ Rainbow Six!

Red Ocean

пшик-FPS

www.redocean-game.de

Разработчик: Collision Studios

www.collisionstudios.com

Издатель: Digital Tainment Pool

www.dtp-ag.com

Мультиплеер: нафиг надо ©

Рекомендуемые системные требования:

Процессор: 3 ГГц

Память: 1024 Мб

Видео: 256 Мб

Красный – цвет стыда, или Лекарство от игровой зависимости

Blood is thicker than water!

(Кровь гуще воды!)

(Психически нездоровая
замануха с оф. сайта игры)



Обманывать не хорошо!

Счастье есть! Сенсации продолжают литься нам за шиворот – найдено лекарство от игровой зависимости! Причем пряталась эта микстура как раз в игре. Поиграв в Red Ocean, многие геймеры больше ни за что не захотят прикоснуться к творениям других разработчиков! И мамы/подруги/жены/дети перестанут ка-а-а-а на мозги: «Хватить сидеть за компьютером!!!»

Что же это – панацея? Нет! Банальная хАлТура.

Шоу мокрых маечек

Не знаю, слышал ли кто из вас громкие анонсы авторов о революционности игры?

Вкратце, крикения звучали так: фишка игры – вода в ее трех состояниях (жидкое, твердое и газообразное – то бишь вода, лед и пар) будет всюю использоваться в геймплее.

А стриптизобразные обнажения сюжета навевали нам грёзы «типа Bioshock», который брызнет в релиз раньше самого Bioshock. Увы, стриптиз обнажил огромные волосатые (наверное) ноги террористов, которые бегают по игре как примороженные мамочки из запаренных (вот там и вся суть с обнажениями присут-

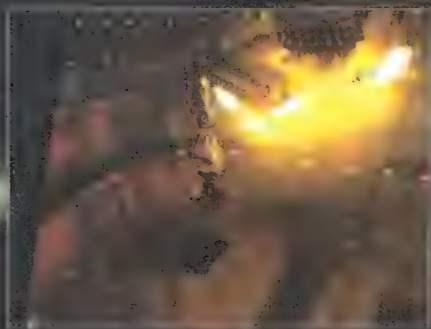
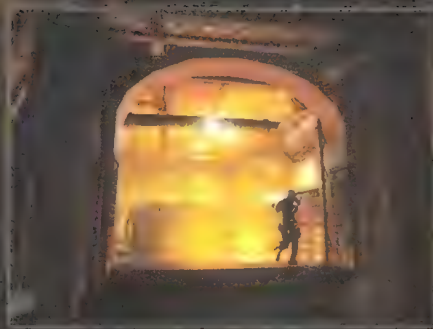
тствия!)

Да что ж такое – то «Дайвер», то теперь вот «Красный океан» шлёпнулся мокрой ладонью на руки игрокам. Лажа за лажей...

Ладно – давайте о воде! Мокрый сюжет капает так: как-то раз инструктор по дайвингу Джек Хард нажил геморроя на свою дайверскую... ласту. Однажды заказ оказался для него слишком сложным аж через край – да так, что нырок-кувырок приводит нашу «Русалочку» прямо на подводную базу террористов. А там... Белоснежка и семеро гномов. И еще семеро... И еще... Ёшкин кот! Да террористов там оказывается столько, что хоть дератизаторов с дезинсекторами вызывай!

Только вот незадача – от сложности их AI вылетит куда-то в штаны. Посему битва с ними будет заключаться только в разгараивании хэдшотов, мешанином фок-а-а-а-а даденкам, пулями всякими, взрывными картошками (вот так ассоциируются у нас гранаты в данной игре) и стрельбе по бочкам дегтя, которые помогут хоть как-то утихомирить наших Капитанов.

И всё бы хорошо, но стать мясным по стрельбе в игре мешает малое количество лечинок и патронов, посему приходится жадничать, и Серьёзного Сэма из РэдОушена не выходит.



А еще в игре боссы смешные. Ой, нет. Не в этой. В этой – несмешные...

Голый пистолет 33 и 1/3

Водяных пистолетиков и прочих рогаток в игре имеется несколько видов. Так, в наличии ножичек, парочка пекалей, парочка ахтоматикофф, дробовичок-с-ноготок и снова сладкая парочка – на этот раз – оружие прям из будущего, не «от-ку-тю», а «от-футур». ☺ Ах да, еще ж упомянутые выше картошки. В смысле гранаты. Причем к стволам имеется режим прицеливания, а к гранатам – нет! ☹ Как они могли так с нами поступить! ☹

Губит людей не пиво, губит людей вода!

Что у игры с матчастью? Технологический матрац **хлюпает**, но не сдается. Приколы с **водой** авторы, конечно, вымучили, но лучше бы этого не делали, «ибо нефиг»! То есть физика есть, но ее как бы нет.

Теперь, что касается оформистики. Локации **выстираны** в стиле мрачных отсеков, без какой-бы то ни было фантазии. Я тут несколько раз слышал сравнения с DOOM 3. Какой еще «Дум»? Вы что?! Графика игры, как ни странно, не полное позорище. Новомодные эффекты **плещутся** на **сыром** движке и стеснительно помахивают нам своими хилыми ручонками, но стоит **подплыть** пешком и внимательно посмотреть на **плывущие** текстуры... АААА! Бегом назад!

Кстати, об «АААА!» За озвучку авторов не то, что по голове не погладить, а нужно просто-напросто пожалеть. Пока мастерили игру и саунд, сами, бедные, наслушались этих истошных воплей и припудренных звуков. Саундтрек, наверное, показался им после этого, симфонией самого Лебединского. Который профессор. Который **лодочника** – того.

Хлюп!

«От така фігня, малята...»

Авторы, наверное, верят, что найдутся люди, для которых этот шутер-пульверизатор с **душем** будет не тысячной увиденной игрой, а первой, и впечатлит до глубины души. ☹ А что – всё может быть.

Ну что стоило авторам подождать! Тут вот недавно вышел FPS-криэйтор, специально, чтоб шутеры легче делать. Дождались бы. Хоть не стыдно было б людям показать. А так...

«Стыдно, товарищ!»

В общем, как говорилось, игра носит чисто терапевтический эффект – поиграл вечерок-другой и желание просиживать попу за компом, как рукой сняло. А там – вау! Лето! Вау! **Море!** Вау! **Дайвинг!**

Спасибо, тебе, дорогой наш немецкий товарищ, за наше счастливое детство/отрочество/юность!

А нагуляемся на природе и снова во что-то поиграем. Но уже во что-то достойное!

На... на... нас – на... на... на.. надурили. ☹ Авторам игры – стыд и позор!

Вердикт: на Колыму! К медведю Витальке (сослан Верховным Главнокомандующим за предательство Родины) лес валить!

Не тратьте на игру деньги! Лучше съешьте помидорку. ☹

И бесплатно не берите – это провокация!

А теперь конкурс!

Посчитайте в тексте количество слов, характеризующих воду, но относящихся к игре (например, «**сырая**» – в тексте-раскраске выделено синим) и в качестве приза – получите осознание того, насколько **скользкая** получилась игра. ☹☹

==NapaIm== и Капитошка



**Полный привод: УАЗ 4x4.
Уральский призыв**

Симулятор внедорожника

Разработчик: Avalon Style

Издатель: «1С Украина»

games.1c.ru

Системные требования:

Процессор: 1,5 ГГц

Память: 256 Мб

Видео: 64 Мб

Он такой сильный!
Если бы не Молния,
я бы так раскрутила
моторчик!

Молния, не заводись, он ведь такой милый...
и там-то моего прадеда Рысчо напоминает...
у него были такие же крутые фары. Жаль,
что его сняли с производства...

ПрЭвЭг!
Крошиса, давай покажись
наблизжарю в мой гараж.
В нем так уютно...

Чувак, кто же так девушек приглашает?
Ты бы лучше ее пригласил на ужин
в какой-нибудь «Ликойл»...
ТЫ ЧТО С УРАЛА?

Дорогой друг,
родственников
с приветом

О, ребята, так это ж «Козел»,
мы с НИМ в школе за одной
партой сидели!

**АГА! ПОПАЛИСЬ!
НАШЛИ МЕСТО КОКЕТНИЧАТЬ!
А НУ ПШЛИ ВОН ОТСЮДА!**

ТЕПЕРЬ С ЛЕБЕДКОЙ!

В прошлом году, на базе польского движка Xpand Rally, российские умельцы сваяли игру типа «Фигасе! Я управляю У-А-Си-ком!!!». Казалось, на этом попытки сделать лучшую в России игру с участием четырехколесных уродцев прекратятся, но нет! «Полный привод: УАЗ 4x4» теперь разжился продолжением с гордым именем «Уральский призыв». Меня всегда отпугивали любые вещи с надписью «призыв». Более того, рекламные листовки с нею в почтовом ящике очень настораживали. Не стал исключением и аддон к «УАЗи-кам». Как выяснилось, опасения были не напрасными.

Симуляция симуляции

Достоверно неизвестно, каким чудом на обложке этой замечательной игры появилась надпись «лучшая игра-симулятор», однако она есть, а значит, кто-то ее таковой считает. Забегая наперед, хочется сказать, что симуляция здесь самым натуральным образом симулирует симуляцию, также как сачок сачкует, а ленивец отлынивает.

Для тех, кто с Урала!

Несколько новых автомобилей (модификации все того же «Козлика»), педаль





Во время подготовки скриншотов для данной статьи, у одного из сотрудников редакции резко начался аллергический приступ и его забрали по скорой помощи в больницу. В связи с этим, в данной статье вы не найдете скриншотов из игры. Впрочем, вы не много теряете: они определенно похожи на оные в игре «Полный привод: УАЗ 4x4», о котором мы писали в одном из предыдущих выпусков журнала.



сцепления, новый регион (Уральские горы) и реализация виртуальной кабины – всего лишь это удалось вписать на DVD объемом аж 4,7 Гб. Интересно то, что без оригинала игра не запустится, а значит, предназначена она фанатам езды по бездорожью, питающим самые светлые чувства к российскому автопрому. Изменения, несомненно, к лучшему. Но стоило ли стараться, ведь перечисленные новшества тянут на полноценный аддон с большим трудом.

Помнится, в оригинальном «Полном приводе» симуляция езды по бездорожью сводилась к тому, что игрок вовремя включает пониженную передачу или переключает привод колес. Теперь же все намного круче! Появилась лебедка – неотъемлемая часть любого внедорожника. Ее можно зацепить за ближайшее дерево и, прибавив газку, вскользь добраться до точки назначения. Работает эта штука не очень внятно: зацепить крюк с тросом лебедки можно только за ближайшее дерево, но она не всегда до него дотягивается, даже на участках, где без лебедки не обойтись. Частенько придется выискивать оптимальное положение машины и, словно рыбак у озера, искать «рыбное» место, чтобы закинуть в него крючок.

Машины со свойственной им переменчивостью характера, одинаково хорошо застревают на абсолютно ровных участках дороги и, в то же время, могут без труда ездить по 70-градусным склонам. Все, что происходит на мониторе, вызывает переменчивые ассоциации. Не редко «4x4» показывает класс и заставляет себя чувствовать самым настоящим водителем УАЗа, который профессионально проходит труднейшие участки дороги. Но чаще придется удивляться происходящему на мониторе. Полностью нафаршированный внедорожными принадлежностями, полноприводный «Козлик», умудряется застревать в местах, где, казалось бы, без труда проехала бы даже Ferrari на низкопрофильной резине и с дорожным просветом в три пальца за свои стартовые пятнадцать тысяч. Из инноваций в управлении нужно отметить возможность регулировки давления в шинах, сцепление, естественно, лебедку и вид из кабины. Последний, кстати, сделан в ретро-стиле, такую камеру из кабины можно встретить в хитовых гонимках под DOS начала 90-х. А как вам подвисяющее меню и одиночество в уральских горах? Да, да, мы снова ездим одни, без оппонентов, зато в компании с песней

«Гимн УАЗоводов» от Александра Солушенко.

В гараже по-прежнему найдется много деталей производства made in sam skleral. Улучшить можно любой автомобиль, а низкая стоимость машин позволит еще в самом начале купить любой УАЗ. Добавленные новые автомобили также вызывают спорные ассоциации. Стоило ли? Ведь отличия между ними и тем, что было, едва заметны.

Не знаю, есть ли на Урале какая-нибудь розничная сеть магазинов с дисками, есть ли там интернет и добрались ли в те края пираты. Если да, то они наверняка знакомы с хорошими автосимуляторами и им будет с чем сравнить новый аддон к «Полному приводу», дав ему объективную оценку. Ну а если нет, то жителям обширного уральского плоскогорья несказанно повезло и они смогут поиграть в лучшую игру-симулятор по мнению Game Award 2006 и КРП 2007. Остальным же рекомендую чуток подождать и установить на свои компьютеры DiRT, очередную часть Colin McRae. В ней, кстати, тоже будут внедорожники.

Саныч

Shrek the Third

Забавная детская аркада

Разработчик: Beenox Studios

Издатель: Activision

Издатель у нас: «Одиссей»

Системные требования:

Процессор: 1,2 ГГц

Память: 512 Мб

Видео: 64 Мб (128 Мб)

Настроение родного золотца

Я ВСЕГДА ГОВОРИЛ, ЧТО НИ НА ЧТО НЕ ПРОМЕНЯЮ ЛЮБИМОЕ БОЛОТО, МИЛЫХ ДРУЗЕЙ, ОСВЕЖАЮЩИЙ ГРЯЗЕВОЙ ДУШ И ПРЕКРАСНУЮ ЗЕЛЕНУЮ ТРАВКУ У ДОМА. ЗАДЕСЬ МОЯ ДУША, ДОМ, ДЕТСТВО И, СОБСТВЕННО, ВСЯ ЖИЗНЬ. ДА И ФИОНЕ НРАВИТСЯ... И ВСЕ У НАС БЫЛО ПРЕКРАСНО, ПОКА МОЙ ЧУДО-ТЕСТЬ, ЦАРЬ-ЛЯГШОНОК НЕ ОТКВАКАЛ СВОЕ И НЕ ОТКИНУЛ СВОИ ЗЕМНОВОДНЫЕ ЩУПАЛЬЦА. ДРУГОЙ БЫ НА МОЕМ МЕСТЕ ТОЛЬКО РАДОВАЛСЯ: ТЕСТЬ СДОХ, НЕ БУДЕТ МОЗГИ ПАРИТЬ, ДА И НАСЛЕДСТВО НЕСЛАБОЕ ОСТАВИЛ, ВЕДЬ НЕ КАЖДОМУ ДОВЕРЯТ БРАЗДЫ ПРАВЛЕНИЯ СКАЗОЧНЫМ ГОСУ-ДАРСТВОМ! НО ТОЛЬКО НЕ Я. ПОЭТОМУ ПРИДЕТСЯ ИСКАТЬ

АЛЬТЕРНАТИВУ,
А ИМЕННО —
КУЗЕНА ФИОНЫ,
КОТОРЫЙ НАВЕРНЯКА НЕ
БУДЕТ ПРОТИВИТЬСЯ
МЕСТУ В ЦАРСКОМ
КРЕСЛЕ.

(ИЗ ИНТЕРВЬЮ
СО ШРЕКОМ)

Ну не его это! Не будет зеленый огр рассекать на лимузинах, жить во дворце и править большим Skazka-City. Есть много земных существ, жаждущих власти и денег, а этому зеленому чуваку больше нравятся нематериальные блага и, честно говоря, побольше бы таких, как Шрек. Но не будем читать морали, а перейдем непосредственно к игре.

По словам очевидцев (увы, мне не удалось заставить себя посмотреть третьего Шрека), сюжетный овал игры имеет мало общего со сценарием фильма. Так, немного переключается, но не более того. И, в принципе, это не очень плохо: то, что намудрили акулы голливудского пера, как говорит наш главный редактор, нужно резать и переписывать.

Геймплей сводится к тому, что хорошие герои будут бить морду плохим. Плохих много, они очень разные и некрасивые. Хороших же меньше, но они намного красивее (образы Шрека, осла и кота переданы отлично — ну очень похожи на героев мультфильма). Интересно, что каждый из наших героев по-своему уникален: кот умеет очень высоко прыгать, зеленый здоровяка научен суперударами (кстати, злых фей без них не убьешь), а осел неплохо бьет своими копытами врагов по... эээ, пупку. Многие приемы сразу использовать будет невозможно: они откроются со временем.



МЕНЯ ХЛЕБОМ НЕ КОРМИ, ДАЙ ТОЛЬКО ПОПРЫГАТЬ
ВЫСОКО, ДА ПОМАХАТЬ ЭТОЙ ЖЕЛЕЗНОЙ ШТУКОЙ,
КОТОРУЮ Я ПОСТОЯННО ТАСКАЮ С СОБОЙ. И КОГДА ШРЕК
ПРЕДЛОЖИЛ ПОРЕЗАТЬ
НА КОЛБАСКУ ПАРУ-ТРОЙКУ
СОТЕН ВРАГОВ, КОНЕЧНО
ЖЕ, Я НЕ
ОТКАЗАЛ
ЕМУ!

(ИЗ ИНТЕРВЬЮ
С КОТОМ PUSS)



Но стоило ли морочить себе голову таким вот разнообразием в файтинге – вопрос. Все можно пройти при помощи толкового использования блока, прыжка и одного лишь приема. Ну, почти все. Есть места где без суперударов не обойтись, но это скорее исключение, к тому же, сделанное искусственно. Да и не очень удачное, ведь иногда игра вас введет в ступор: что делать, когда волшебные таблетки для очередного суперудара закончились, взять новые негде, а бронированная фея еще

жива? Начинать заново и не тратить волшебное оружие попусту. Других вариантов «Шрек», увы, не предлагает.

Неуправляемый огр

Играть лучше с геймпадом, потому как управление клавиатурой очень уж деревянное получилось. Как вам атака стрелками вправо-влево и перемещение клавишами WASD? Говоря об управлении, нужно немного поругать дубовую камеру, намертво прибитую гвоздями к определенной точке. Увы, этим страдают многие мини-файтинги, адвентюры и прочие игры по фильмам. Нередко камера мешаает. Примером, вы прыгаете на небольшой холмик справа, опа – камера меняется и, прыгая вправо, вы падаете в обрыв. Впрочем, таких откровенных багов в игре немного.

Но самое классное в «Шреке» – атмосфера и динамика происходящего. Детям, а именно для них и делалась эта игра, будет очень весело бегать по красочным уров-

ням, выискивать в ящиках и бочках всякие полезные плюшки и решать простенькие головоломки. Насобирав гору золотых монет, в конце каждого уровня можно увидеть результат своей работы и, если нужно, потом побить рекорд. Вся игра проходится на одном дыхании и, по правде говоря, вряд ли кто-то захочет снова бегать по одним и тем же локациям. Однако, даже единожды пройдя игру, вы получите массу удовольствия и положительных эмоций. Конечно же, при условии, что вы ребенок и очень любите Шрека. Ах да, еще стоит похвалить озвучку русской версии игры. Осел неистово болтлив, Шрек то и дело чем-то недоволен, ну а кот непревзойденно галантен и изыскан в своих красноречиях. Не пропустите!

Специально из Голливуда,
Рашида Икеботовна



АА, Я ТРЕПЮ. АА, Я БЕРУ ОТ
ЖИЗНИ ВСЕ: ОБ ЭТОМ МОЖНО
СУДИТЬ ХОТЯ БЫ ПО КОЛИЧЕСТВУ
МОИХ ДРАКОНО-ОСЛОВ В СТОЙЛЕ.
НО РАДИ ЛЮБИМОГО ДРУГА
ЗЕЛЕНОГО ЗАЩИТНИКА
И ПАРЫ ВСЕГДА СВОБОДНЫХ
УШЕЙ, Я ГОТОВ НА ВСЕ. ПОЭТОМУ
СРАЗУ СОГЛАСИЛСЯ ПОЕХАТЬ
В ТРИДЕВЯТОЕ ВМЕСТЕ СО ШРЕКОМ.
АА, ЕЩЕ ХОТЕЛ СКАЗАТЬ, ЧТО...
ЭЭЭ... КУДА ЖЕ ВЫ?

(ИЗ ИНТЕРВЬЮ С ОСЛОМ)

Редакция
журнала
«Шпиль!» благо-
дарит авиаком-
панию «Мамой
клянусь, долетим!»
за предоставленные
билеты в Сказочную
Страну и возможность
лично пообщаться с героями
мультфильма «Шрек».



The Show

RTS, Real-Time Strategy

www.theshow.de

Разработчик: Sixteen Tons
Entertainment

www.sixteen-tons.com

Издатель: «Руссобит-М Украина»

www.russobit-m.com.ua

Системные требования:

Процессор: 1,8 ГГц

Память: 512 Мб

Видео: 128 Мб



T H E S H O W

ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ



Виртуальная война, реальные потери, глупые мотивы

Создавая The Show, компания Sixteen Tons немного переоценила свои возможности, и ее попытка покорить вершины Relic с хрустом провалилась. К удивлению разработчиков, толкового сценария и проверенных временем фиц, оказалось недостаточно для того, чтобы их игра встала в один ряд с хитами Warhammer и Company of Heroes. Заимствованные у этих двух игр идеи (захват контрольных точек, автоматическое добывание ресурсов) реализовали более-менее сносно, сценарий и подача игровых событий также хороши. Однако же самому главному, а именно интересному геймплею, который заставит игрока вновь и вновь возвращаться к игре, места, увы, не нашлось. В результате огромный пе-

речь достоинств The Show затмился нудным и однообразным игровым процессом. Впрочем, читайте подробности, быть может, безжалостное и жестокое «шоу» вам понравится!

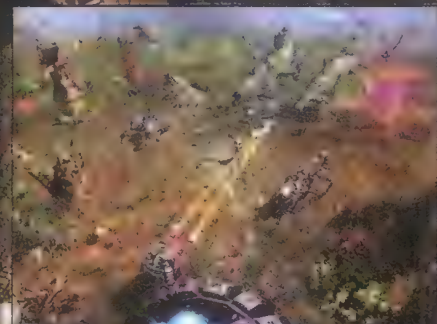
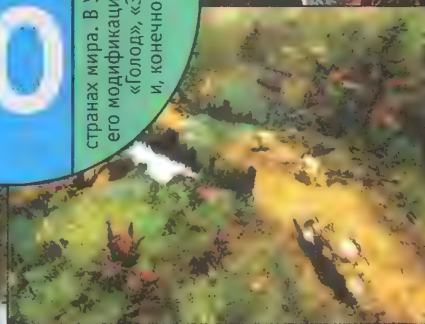
«Фабрика войск»

Согласно истории, освещенной в The Show, конец XXI века обещает стать не очень-то веселым для жителей Калифорнии. Местные власти отделились от США и провозгласили штат Калифорния независимой республикой. Население попадает в жестокие лапы Лу Бакстера, приверженца тоталитарного режима и все, кто не согласен с таким вот положением вещей, незамедлительно отправляются в тюрьму.

Самым известным представителем жанра реалити-шоу «на выбывание», который показан в игре, является американский Big Brother. Это шоу, начатое в 1999 году, было воссоздано в

70

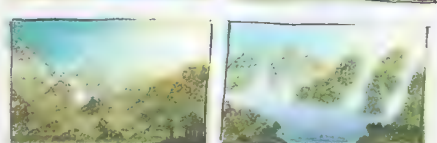
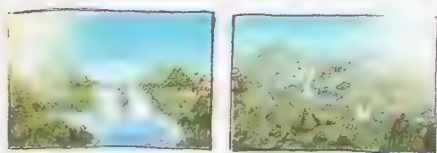
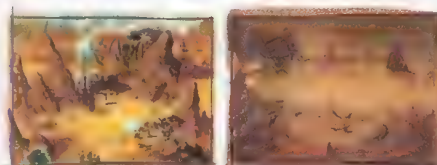
странах мира. В Украине известны его модификации «12 негритят», «Голод», «За стеклом» и, конечно же, «Дом».



Остальные же покоряются новой власти, с удовольствием радуясь хлебу (а точнее хот-догам) и зрелищам, которые им дарит щедрая рука доброго мистера Лу. Зрелища, кстати, оказались весьма экзотическими. Представьте себе реалити-шоу, в котором происходит самая настоящая война с участием реальных солдат и техники. Этакие бои гладиаторов, только более цивилизованные, современные и демократичные. Организаторы предусмотрели все: чтобы никто не сбежал, шоу проходит на специально подготовленном для этого острове; человеческий ресурс практически неиссякаем, ведь желающих повоевать за большие деньги, равно как и тюремщиков, для которых шоу – единственный шанс вы-

браться на свободу, хватается с избытком. Как результат – популярность «шоу» достигает немыслимых высот, а контролировать его, кроме злюки-Бакстера не может никто.

Восстанавливать справедливость и возвращать все на круги своя будет ни кто иной, как Фрэнк Харрис, специальный агент правительства США по борьбе с Лу Бакстерами. Он отлично делает свою работу, а в калифорнийской тюрьме его обязательно примут за «своего», так что проблем с внедрением в шоу не предвидится. К тому же, Фрэнк испытывает личную неприязнь к Лу, что еще сильнее увеличивает его шансы на успех. Видимо, в будущем «штаты» отучатся решать проблемы при по-

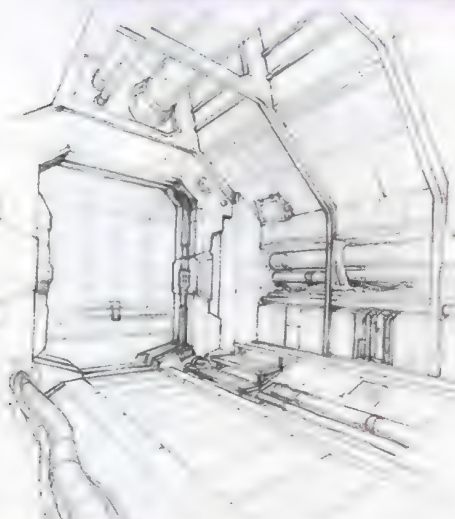


На острове очень часто можно заметить камеры, витающие в воздухе. Они снимают все значимые события, которые, на взгляд режиссеров «шоу», достойны того, чтобы их показали по ТВ.

мощи истребителей, атомных бомб и чувачков с автоматами, целиком и полностью доверившись рембоподобным укротителям Лу. А если без шуток, то такой скромный подход к проблеме выглядит несколько странно, если не сказать больше.

«За стеклом» монитора

Как вы понимаете, роль Харриса доверят именно вам. Крутые шефы наблюдают за происходящим с экранов телевизоров, где транслируется все шоу. Вы с ними постоянной связи держать не можете и лишь изредка получаете секретную информацию через связного. Идея, казалось бы, хороша: спецгент полурембо обязан выиграть все пят-





надцать схваток с наемной армией мистера Лу, и наконец, взорвать к такой-то бабушке ядерный генератор, благодаря которому все это держится на плаву. Узнав такое, многие из вас наверняка представят себе серьезный экшен, переполненный событиями, эмоциями и адреналином.

Однако же реализация задуманного немного подвела. На деле оказалось, что все пятнадцать миссий кампании похожи друг на друга, как братья-близнецы и лишь незначительные отличия дают игроку шанс не уснуть.

Чтобы там не говорили в игровых видеороликах, и какие бы задания нас не просили выполнить, в конечном итоге большинство миссий сводится к монотонному и скучному «мочилову». Изначально в вашем распоряжении находится одна контрольная точка, несколько слабеньких мальчиков для битвы (войска начального уровня) и совсем немножко ресурсов «для старта». Дальнейшее развитие событий вы вольны выбирать самостоятельно. Можно пробежаться Харрисом по ближайшим контрольным точкам, быстренько их захватить и только после этого отправить Фрэнка в специальный бункер, чтобы захваченные КТ начали прибавлять ресурсы. Это весьма рискованный ход, требующий навыков в тактике и быстром развитии. Но есть и другой, классический и более спокойный вариант: спустить Фрэнка в бункер в самом начале игры и начать развитие событий в лучших традициях Warhammer.

«Последний герой»

То, что ресурсы прибавляются лишь в случае, если Харрис надежно спрятан, ставит игрока перед выбором между деньгами и силой. Без Фрэнка будут прибавляться ресурсы, с ним же экономика заморозится, зато он в одиночку вынесет почти любого монстра. Обратите внимание, что здесь, также как было в Warhammer, необходимо захватывать контрольные точки. Чем больше их в вашем распоряжении, тем больше добавляется ресурсов. КТ нужно захватывать последовательно. То есть, если вы захватили дальнюю контрольную точку, которая не связана со всеми предыдущими, она будет неактивна и ресурсов не принесет. КТ необходимо охранять, при чем каждую, ведь искусственный интеллект противника действительно умен и при малейшей возможности постарается отвоевать у вас лакомый кусочек.

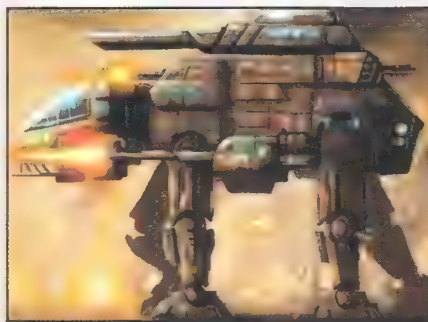
В целом, экономика продумана довольно неплохо, но разработчики уж слишком переборщили со всевозможными апгрейдами. Улучшения настолько мелочны, что новичкам, играющим в The Show, делать их просто не захочется. Согласитесь, мало кому понравится за большие деньги добавить немножко атаки своим войскам или нарастить им броню на пару миллиметров. Но, в конце концов, все придет к выводу, что такие затраты производятся отнюдь не просто так, потому что каждый из этих мелких апгрейдов

может повлиять на исход битвы. Войска здесь берут не количеством, а качеством, соответственно и оборудовать их нужно по высшему классу. Правда, не каждый выдержит местной системы апгрейдов. Кроме того что их много, улучшения делаются не особо быстро.

«Выборы 2007»

Одиночная кампания превратится в занудный захват точек уже на 7–8 миссии. Жаль, но она оказалась лучше сетевой (online) игры, ведь в онлайн пока еще нет ни одного сервера для The Show. Впрочем, если вам нравятся красивые пейзажи джунглей, тактические маневры, автоматическое добывание ресурсов, и вы готовы ради хорошей битвы простить этому «шоу» монотонность и однообразность, можете уже сейчас надевать полосатую футболку и отправляться в калифорнийскую тюрьму. Ведь другого способа попасть в The Show пока нет!

Саньч



PC

Galactic Civilizations 2: Dark Avatar

эталонная космо-хХХх-стратегия

www.galciy2.com

Разработчик: Stardock Entertainment

www.Stardock.com

Издатель: Stardock Entertainment

www.Stardock.com

Рекомендуемые системные требования:

Процессор: 2,2 ГГц

Память: 512 Мб

Видео: 128 Мб

GALACTIC CIVILIZATIONS DREAD LORDS

КОСМИЧЕСКИЙ РАЙ для амбициозных диктаторов

Нехорошо многовластье: один да будет властитель.

(Аристотель)

Самое главное — это иметь не золото, а власть над теми, у кого оно есть.

(Курий)

Счастье — это когда тебя понимают

В течение несколько десятилетий развития мира компьютерных игр, развлечения для себя нашли практически все — как любители адреналиновых вихрей, так и профессиональные стратеги.

Dark Avatar — это аддон к культовой стратегической серии Galactic Civilizations. Её авторы никому ничего не должны: они сами себе разработчик, сами себе издатель и сами себе совесть. За долгие годы, прошедшие с выхода их первой «Галактической Цивилизации», игра постоянно совершенствовалась, потому сегодня многие ведущие мировые издания считают ее эталоном. Конечно же, когда игра попадает на пробу игрокам, чьи вкусы лежат в других областях, сразу же слышатся возгласы: «Ну что в ней такого? Игра-СУБД! Нудное времяпровождение!» Это правильно: кому-то нравится футбол, кому-то шахматы, а кому-то и то, и другое (футболить шахматы ногами ☺).

Удивительная игра, в которой можно выиграть, ни разу ни с кем не повоевав, а всего лишь победив на экономико-политическом поприще. А можно, наоборот, превратить близлежащие галактики в кипящее поле битвы. Но если времени у вас свободного не очень много — игра будет злить, поскольку на изучение и обдумывание каждого хода (да-да, походовая...) реально может уплыть немало времени.

Наделенная вышеперечисленными качествами, Galactic Civilizations 2 стала в 2006 году обладателем множества лестных отзывов и оценок «отлично». Затем серию продолжили «Dread Lords», и ныне — «Dark Avatar».

В наши руки попал «Gold Edition», в котором собран и оригинал, и обе его веточки. Посему, закатав рукава, мы и принялись за вивисекцию игры.

Отвечаем на излюбленный вопрос геймеров «На что похоже?»: тут вам и серия Master of Orion, и Space Empires, и свеженький Sword of the Stars, и даже леген-



дарный сериал Civilizations гранда Сиды Мейера в его космоинкарнации.

Именно благодаря таким играм, как GC и закрепился термин «космическая стратегия 4X» («eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate» — исследовать, расширять зоны влияния, эксплуатировать всё вокруг и уничтожать неугодных и врагов). Жестоко? Таков космос... ☺ На эту же тему читайте анонс «Sins of a Solar Empire».

Война и мир XXIII

В GC сила — это геймплей, а сюжет — развешивает и немного стимулирует, не более того. Главный сюжетный финт — мы не вызволители, мы такие же сволочи, как и прочие захватчики. У нас есть поработанные колонии, но поверьте — есть враг, по сравнению с которым мы перестаем казаться фашистами, какими казались в прошлых сериях.

Дело аддона творится в 2226 году. Разделение настигло и великих завоевателей Дренжинов. Клану Korath не спится... И теперь друзья стали врагами: Кора хотят аннигилировать миры, а Дренжины — просто скромненько согнать всех под свой колпак. Вот такая радость... Мы возглавляем военные силы Дренжинов, посему несем ответственность за судьбу подконтрольных миров.

Перетасовка рас в Dark Avatar такова: игравшие в оригинал помнят и Терранов (люди), и подобных им Альтарианцев, и всё тех же Дренжинов, Таланов из другого измерения, противоречивых Иконианцев и других красавцев. В аддоне же

подчеркнуты две ключевые расы — упомянутые безжалостные Кора, а также идейный клан — Консульство Крин.

It's a powerful tool! Use it wisely! (из игры)

Всё, пора лезть в игру. Доступна как кампания (сюжет шуршит именно здесь), так и режим стиля sandbox (песочница), где мы творим, что хотим, а также какое-то призрачное подобие уже много лет ожидаемого мультиплеера (хотя в подобном жанре мультик, собственно, не очень-то и рулит).

Что заставляет уважать игру еще сильнее, так это убийнейший конструктор: конструктор рас (огромный выбор характеристик, направлений деятельности, враждебности, уровня AI — кстати, этот уровень принято считать одним из лучших) и конструктор кораблей. Моделируя, можно зависнуть за компом надолго. Уиллу Райту, автору амбициозного проекта Spore, явно нужно дружить с авторами GC — многому можно научиться.

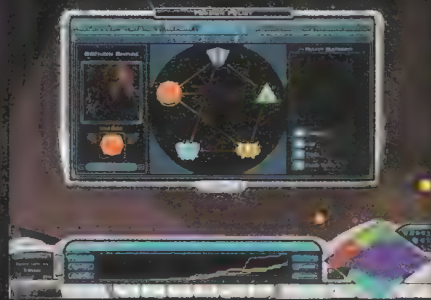
Если окинуть игру взглядом целиком, то детский подход чувствуется буквально во всем: авторы предоставляют в руки геймерам возможность настроить игру

под настроение, сделать «свою» игру с помощью такого количества настроек, характеристик, параметров, уровней и пунктов, что даже самые матёрые стратеги подчас могут попынтеть в задумчивости.

Что же вообще надо делать в игре?

Первоначально, нам выдается парсековски расчерченная галактическая карта по секторам, которой мы и «ходим», постепенно открывая новые объекты. Там-то и расположены планеты, аномалии и астероиды (источник развития и обогащения) и первоначальный запас кораблей. С чего начать? Оцениваем силы и желания, строим новые корабли, летим колонизировать миры. Оценивая планеты, их среду обитания и возможности терраформинга, мы их заселяем или, наоборот, бросаем. Строим военные, научные сооружения и занимаемся прочими делами государственной важности. Денежку зарабатываем на налогах, которые мы доим с населения, прибылью от торговли и туризма. Жрут бабки военные и социальные расходы, исследования, содержание колоний, шпионаж, содержание кораблей и т.д.

Кстати, множественность деятельности открывается только, если разумно карабкаться по дереву технологий. Оно очень



ветвистое и на нем растут очень вкусные плоды, даже не знаешь, какой и сорвать.

Кроме того, придется побыть и Юлием Цезарем: следить за внутренней политикой, назначая или убирая руководителей колонизированных планет, радуя народ (а то, убоявшись налогов, соберет он манатки и свалит, куда подальше с планеты), крутить немного схематичную дипломатию с другими расами, торговать и воевать.

В общем, описать всю массу дел, а главное – средств их мониторинга (отчеты, графики, сводки) просто невозможно в пределах статьи. Причем, войти в курс дела удастся на сразу, учитывая несколько сложноватый интерфейс, но постепенно картина проясняется и начина-

ет захлестывать
гордость
и амбиции:
еще бы –



почувствовать себя Императором, в чьих руках копошатся планеты и народы – это, я вам скажу, просто чудесное ощущение.

Что касается войны, то учебники истории гласят: ввязаться в нее – нефигово делать, а вот выйти достойно – надо уметь. Ход кораблем или флотом в сектор вражеского флота автоматически переводит игру в режим битвы с возможностью плейерной перемотки и кинематографических видов камеры. Увы, интерактивности в боях нету – «только позирить» (это ж вам не Battlestations: Midway), но и эта картинка захватывает! Графика в стратегическом режиме вполне приятна, а в режиме боев или работы с кораблями – даже мила, куда краше оригинала. Да и звук на высоте – эпохальная музыка просто не может быть еще более «к месту».

Кто на новенького?

Клад, а не игра. Всё, что было в оригинале, стало еще лучше. А что же нового дал нам именно аддон?

Ну, во-первых, еще большего развития достигла фишка «шпионаж» – засылаем своих агентов 007, отправляем чужих «троянов». Грамотное использование которых способно расшатать многие аспекты вражеских поползновений.

Кроме того, еще больше характеристик и различий в расах, теперь есть понятие «суперспособность»: супердипломат, супердоминатор, суперорганизатор, супервоин, суперизоляция, суперторговец, суперманипулятор и ряд других, дающих расам соответствующий бонус в действиях.

Планеты стали различаться по пригодности для жизни, а астероиды и анома-

лии – станут хорошей «кормушкой».

Добавляют остроты игре «мега-события» (еще больше изощренности) – это разные непредсказуемые факторы, которые без бреда вносят адреналин и сюрпризовость – например, в самый неожиданный момент происходит Нечто галактического масштаба, и расстановка сил радикальным образом меняется. Рэн-дом-Джокер в колоде игровых карт! Мега-события – Мегареспект!

Ну и, как уже говорилось, способов победить в игре стало еще больше. Никакой линейности, всё в руках геймера.

Межгалактический вывод

В общем, я вам так скажу: аддон, конечно, мог бы быть и чуток более масштабным. Изменений немного, но каждое из них имеет свою пользу, ничего такого, что ухудшило бы игру, добавлено не было. Жаль только, полноценный мультиплеер пока остается мечтой. Зато и без того «найтмарный» AI на максимальной сложности рвет игроков в тряпки.

Если Вы – не поклонник таких игр, то она ничем вас не порадует, но если вам нравятся 4X-стратегии, Вы оцените по достоинству тончайшую шлифовку и без того авангардной игры.

И власть будет в наших руках!
И планеты будут названы нашими именами!
И в этом стремлении – наша сила!
Мы – диктаторы галактик!

**Властолюбца, тирана и деспота
Его Величество ==Napalm==
(на принудительном лечении
от Мании Величия)**

AMIKMOBILE

Вознамощие отправки сообщения на номер: 108700 - 8,60 грн., 105336 - 15грн. (с НДС).

Вниманию! Убедитесь, что в телефонное произведены все необходимые настройки для доступа на WAP. Если Ваш запрос содержит ошибку, система об этом уведомит, но услуга будет считаться оказанной и оплата со счета будет списана. Несоблюдение всех условий заказа не может гарантировать успешное получение контента.

Контент-провайдер ООО «АМК».
Служба поддержки тел.: (044) 461-00-81 Контент-провайдер ООО «ТрансЕвразийский Связь»

ЗАО "Кибернет ДС-РС БСБ". Договор ДКУЗ №090053 от 12.04.2002г. ЗАО "Український мобільний зв'язок", ліцензія ДКУЗ АА №720189 від 29.12.2004р. ТОВ "Астеліт", ліцензія ДКУЗ ААН №23181 від 02.09.2002р.

Посвящается всем, кто когда-либо увлеченно играл на курортах и в парках аттракционов на игровых автоматах «Морской бой», опускал в дырочку заветную монетку и ждал, когда выйдет еще и еще... Тем, кто помнит и испытывает ностальгию по игровым автоматам «Морской бой».

Silent Hunter 4: волки Тихого океана

симулятор подлодки с элементами RPG

и

Разработчик: Ubisoft Romania

Издатель: «Бука»

Системные требования:

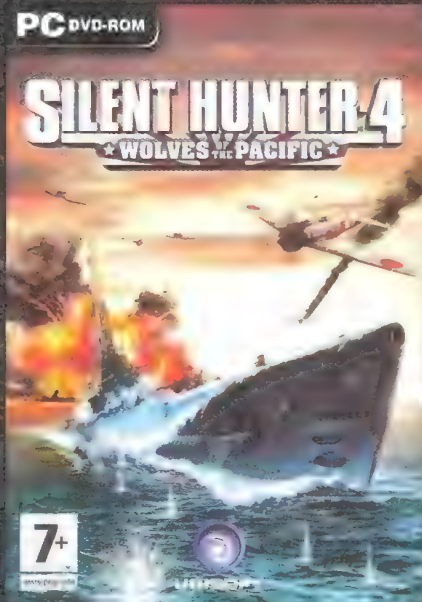
Процессор: 2(3) ГГц

Память: 1(2) Гб

Видео: 128 (256) Мб

[Тихо] Океанские волки против [громко] лесных МЕДВЕДЕЙ

[Читать и играть рекомендуется под музыку Das Boot (U96)]



Военкомат решил приколоться над Медведем Виталькой и за вредность отправил его служить на флот. В прошлое...

И вот мохнатые медвежьи уши обескуражено торчат из-под капитанской фуражки. На капитанском мостике. С капитанскими полномочиями. С бесстрашной капитанской осанкой. И с некапитанской, простой медвежьей паникой: «А-А-А!!! Заберите меня домой!!!»

Тихо завелся, тихо пошел...

{на экране Леонид Парфенов и программа «Намедни и наМедведни»}

Год 2005... Из океанских глубин вынырнул, увидев свет, «Silent Hunter 3», в котором мы, в рамках всё той же Второй Мировой, изображали капитана Немо, но только немецкого разлива.

Год 2007... Вторая Мировая, как ни странно, никуда не делась. Но теперь мы задраиваем люки и погружаемся под музыку и мысли американского сознания. ВМС США – новый герой на

старых декорациях. Арена батальных сцен – просторы Тихого океана, самые известные горячие точки WWII, в том числе «притча во языцах» – Midway.

Если мыслить широко и вглядываться глубоко, то можно понять, что SH4 – это своего рода Battlefield, в котором меняются только люди, времена, события, техника, но скелет и остов игры остается тем же. Так и новая серия SH не принесла радикализма и экстремизма в игру, просто освежилась с дальней дороги. Но это не говорит о шулерстве и махлевании. Нет! Авторы продолжают двигаться к идеальному симулятору, правда кое в чем отступают и изредка делают шаги назад.

Знаете, чем еще схож SH с Battlefield/Battlefront? Мы – не одиноличный миротворец, возлагающий карающую десницу на несправедливые войска. Мы – часть армии, часть действия. Победа наступит и без нас. Или не наступит. (Мысль дня: «Опять без меня справились!» ☺) Как и в Call of Duty, мир то нет в войне, и хоть вы упритесь руками и ногами в опору, вы можете быть



только одной из верных и добросовестных боевых единиц, но переломить ход истории – дудки!

Тише, мыши! Кот – на крыше...

Жизнь Тихого океана (да, игровой мир выглядит именно как жизнь) идет своим чередом: мирная и военная техника (семь с лишним десятков видов), стычки, перевозки, патрули и засады. Все участники этого театра МХАТ плавают, швартуются, летают, пикируют, тонут, разлетаются на куски в этой карусели войны. Свобода действий, нередко ставящая игроков в тупик в SH3, даже и не подумала хоть как-то ограничиться: полученный приказ выполняется с поправкой на обстоятельства. Но если в нарезке боевых исторических заданий (один из видов игры) всё происходит живенько, то, выбирая в меню кампанию или даже хотя бы миссии патрулирования, игрок может успеть за время, пока лодочка гребёт к пункту назначения, посмотреть все три части этого самого «Пункта назначения»,

убрать квартиру и сходить на тусовку. А когда вернется, субмарина еще не доплывет до пункта «Ы». Благо хоть не зря плывем, играть стало несколько интереснее: вместо простого патрулирования на этот раз фантазия авторов выстрелила задачами из разряда «побудь перевозчиком» или «устрой фотосессию парочке цыпочек» (в смысле шпионажа).

Ах да! В игре снова и снова мы сталкиваемся с элементом наградной прокачки. Капитан и команда набирает опыт, и вот мы уже готовы ею гордиться – настолько слаженно работают все звенья цепи, ведущей подлодку на очередное задание. Занять место на палубе? У орудия? Помните такое развлечение? Welcome to the Show!

И вот Медведь Виталька увешан орденами и медалями. Стоит и пыжится от гордости. И помалкивает, что их дал ему поносить и «пофоткаться» сам Адмирал. Хитрюга! ☺

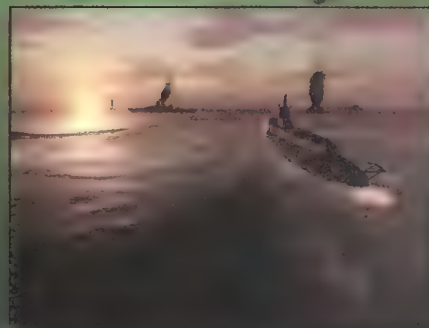
Обшивки и нашивки

Еще не хватало тут лицензировать UE3! У авторов и свой движок неплох. Так что, «меняя коней на переправе» не стали – всё так же, как в прошлой части, только еще более доработанное (безбрежная гладь океана стала еще более гипнотичной) и еще более тормознутое. В целом, морские пейзажи (и ночь-красавица), техника и спецэффекты (FX) вызывают некое волнение и смотрятся по-настоящему.

Звук будничной работы машины и перлы радиорубок идеальны, но музыка на этот раз «дала петуха». Сколько дурной гордости... Они б еще Марш Империи («Звездные войны») туда поставили. Кстати, можете попробовать – плейер-патефон, все так же числится в инвентаре. Поверьте, рассекать по океану под D'n'B или ultrahardcore – как раз в стиле игры.

Глупо говорить о физике в симуляторе – здесь всё, как надо, правда





иногда складывается впечатление, что у кораблей противника и наших торпед – сговор или пакт о непопадании (как в баннерах на интернет-сайтах «Клики на кнопке и получи футболку», где мышка кнопку никогда не догонит). ☺

Интерфейс, как для такой сложной игры вполне хорош, но некоторые недоработки то там, то сям показывают свой хитрый кулачок.

AI разделился на две части: те, кому не спится, и те, кому спится. Последние будут «давать храпака», даже если вы будете кружить вокруг них, как дети вокруг пьяного Деда Мороза (**йА – йОЛ-КО!**). Но те, кто не спит... Как только из-под воды покажется ваш фрейди-перископ – они разорвут корабль на тряпки, потопят его градом глубинных бомб, протаранят и всячески поглумятся над обломками.

Napalm вспомнил, как в третьей части потопил свой экипаж подобным образом. Пригладил седые волосы... Прошлое. Забудется ли?

Совет остался неизменным – внимательно учиться, балансируйте сложность лично под себя. Благо, лояльность настроек никуда не уплыла и остается с нами: с разбегом от псевдоаркадности до абсолютной хардкорности и реалистичности.

Кого не устраивают битвы с процессором, даже таки двуглавым, как Core2-Duo, – красавец-мультиплеер тут как тут: кооп или соперничество на 4 (инет) или 8 (локалка) персон.

«Ну что? Где аналогичные игры? Кто перегонит SH? А? Ага-а-а!» – Медведь Виталька потешался и крутил дули куда-то в сторону горизонта. До тех пор, пока пролетавшая мимо чайка не уgomонила его своей мет-

кой точкой зрения на тему Второй Мировой. ☺

Наиболее близки по духу SH – Pacific Monsters (Леста) и Battlestations: Midway. Но это – совершенно иной стиль.

Вердикт. Лучше быть невозможно? Возможно. Но только нужно определиться, как преодолеть проблему ужасающе долгих заплывов за буёк, разбудить места-ми засыпающий и/интеллект, добавить топлива в сюжет на манер фильма «Перл-Харбор» и еще больше таких же спецэффектов. И тогда – здравствуй, потолок! Хотя на сегодня Silent Hunter – и так монополист рынка плавучих симов.

Лодка величаво погружалась в переливающийся закатными красками океан.

Курс – за горизонт!

Адмирал –=Napalm=– и Мохнатый Капитан





Привет, редакция «Шпиля!»! Сколько себя помню, все время пытаюсь не пропускать ни одного выпуска. Ваш журнал делает любой другой в плане превью или рецензий игровых новинок, я в этом уверен! Но есть несколько моментов, которые хотелось бы исправить: например, находить на вашем диске больше скринсейверов, обоев для раб.стола, саундтреков из игр. Сделаете? И, пожалуйста, напомним год и месяц выпуска вашего журнала с первой статьей о S.T.A.L.K.E.R.! Вы THE BEST! И между тем, что там слышно про S.T.A.L.K.E.R. 2???

Влад Лебединец [vlad_ptica@mail.ru]

Напоминаю: первая большая и наиболее полная статья о «Сталкере» была опубликована в 2004 году. Найти ее можно на нашем сайте www.shpil.com, в разделе «Ждем-с». О втором «Сталкере» слышно, что он будет, а каким именно и что готовят в GSC, пока достоверно неизвестно. Теперь по поводу диска: на нем время от времени появляются обои, полагаю, что в скором времени вы будете рады сюрпризам, которые мы готовим. И это касается не только диска. Но пока это секретная информация ;).



Привет, дорогая редакция! Хочу узнать, проводите ли вы какие-то конкурсы? И как в них принять участие?

Михаил Кошлов [e-mail скрыт]

На данный момент конкурсы проходят в наших спецвыпусках. Всего в год выходит шесть спецвыпусков, посвященных

определенной тематике. Первым в этом году был спецвыпуск по «Сталкеру», а потом выйдет еще два журнала – о мобильной связи и online-играх. Принимай участие в викторине и спеши выиграть одну из десяти хитовых игр, которые за прошедший год посещали нашу рубрику MegaGame!



Привет!!! Уважаемая редакция «Шпиля!», хочу сказать, что вы самый лучший журнал про игры!

Мне он очень нравится, и я решил зарегистрироваться на вашем сайте. Но у меня возникла проблема, я никак не могу это сделать. Ввожу свое имя, а внизу в заштрихованной рамочке какие-то цифры. Что это? А под ней рамочка, в которую надо что-то вводить. Что это? Объясните, пожалуйста. Заранее спасибо.

Саша Троян г.Одесса
[troyan@matrix.odessa.ua]

Привет, Саня! Эти числа придуманы для того, чтобы роботы, оставляющие на сайте спам, не могли просто так зарегистрироваться. Для подтверждения того, что ты не робот, нужно ввести эти числа в соответствующее поле и продолжить регистрацию. Если они по каким-то причинам не отображаются или программа для просмотра web-страниц все время показывает одну и ту же картинку, попробуй нажать клавишу F5, чтобы обновить ее. Если это не помогло, возможно, есть смысл установить другую программу для просмотра web-страниц (браузер), найти ее можно на нашем диске. Как человеку,

неравнодушному к нашему журналу, тебя наверняка обрадует новость о том, что вскоре мы обновим сайт и форум. На новом сайте будет намного проще общаться с единомышленниками, а также там будет много интересного! Следи за анонсами в журнале! Удачи!



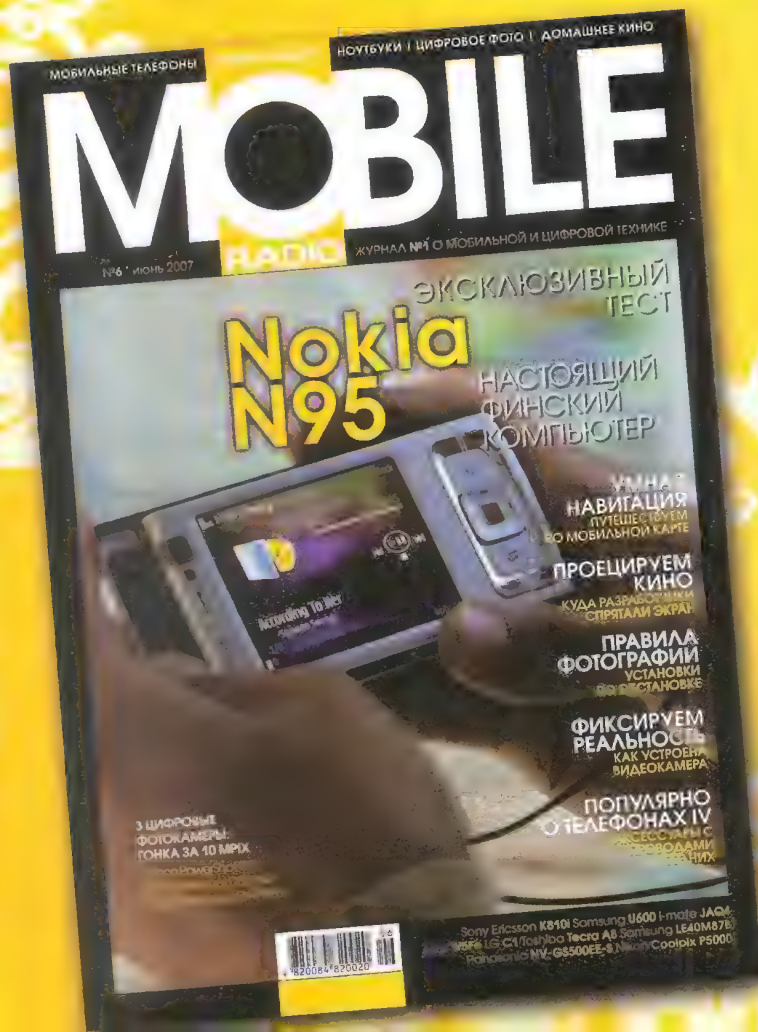
Привет, редакция! Есть к вам несколько вопросов, которые могут стать темами статей:

1. Новости про железяки;
2. Выбрать ПК месяца;
4. Написать про «Офис-2007»;
5. Список интересных веб-страниц (по вашему усмотрению);
6. Провести опрос.

С наилучшими пожеланиями,
Y@RK07

Привет, читатель! Новости железа, ПК месяца, а также много интересного о компьютерах ты можешь найти в еще одном нашем журнале, PC World. Там же, кстати, была отличная статья о 2007-м офисе. Не наш формат, понимаешь! Список интересных веб-страниц... идея хорошая, обязательно возьмем на вооружение. Но, опять же, в PC World для интернетчиков предусмотрена отличная рубрика «Вебдваноль»! Мы же лишь изредка наполняем p@утину классными материалами. Опросы постоянно проводятся в наших спецвыпусках, более того, там можно выиграть призы! А вскоре мы обновим сайт, и там постоянно будут проводиться опросы, конкурсы, квесты и так далее! Не переключайтесь!

ЖУРНАЛ №1
О МОБИЛЬНОЙ
И ЦИФРОВОЙ
ТЕХНИКЕ



Spoils of War

Онлайновая-RTS/FPS/Ацтой-игра

Разработчик: East Coast Games

www.ecgames.comИздатель: вполне вероятно,
сами напечатают

СВИННОМОРДИИ ПРОТИВ ДЖЕДА В ЧЕРЕПАШЕК

Дикари нынче стали совсем не те, что были вчера. Вот год назад они сражались против зверей, поднимали свой скилл, в то время как командир за них развивал базу, разводил строителей, занимался всяческими исследованиями и рулил в режиме стратегии. Это было в *Savage: The Battle for Newerth*. Теперь дикари невероятным образом превратились в воинов будущего, а зверушки стали пришельцами. Все прочее осталось таким же, только стало куда более уродливым.

И смех, и грех

«Потрясающая 3D-графика» в онлайн-игре «Военные трофеи» на поверку оказалась не то, чтобы очень плохой, а настолько плохой, что вызывает только положительные эмоции. Как говорится, и смех, и грех. И вроде бы страшненько, но настолько наивно страшненько, что на разработчиков даже не злишься. Их просто жалеешь.

Ну кто еще смог бы сделать таких занятных чертиков, обозвать их «Эматранта-

ми», как не разработчик, заявляющий о том, что «геймеры будут жить» их «недорогими в производстве играми». Да, быстрый возврат (микроскопических) инвестиций — дело хорошее. В бизнесе. Но для игроделства это показатель совсем не качества, а... Чистый провал! Недоделанный Sarge из *Quake 3* в роли командера, готескный киборг, психик в облики Руслана («шиги-рыги-тана»), свинорылый десантник Земляни и разнообразные уродливые мутанты Эматрантов, обладающие, подобно джедаям из «Звездных войн», пси-способностями, конечно, добавляют смеха в показателе «смех-грех», но от этого зрелище не становится приятней.

Онлайновая игра, интерфейсом и графикой напоминающая современные браузерные, флеш и джава-игры, будет как это ни странно, стратегией реального времени и шутером одновременно, в которой пакостные пришельцы-человечки будут пытаться захватить аборигенов-инопланетян. И в этом заключается, как говорят разрабы, оригиналь-



ность игры. «Потрясающая» особенность геймы – это то, что условные «зерги» – мирные граждане, а «маринцы» – завоеватели. Изобретательность девелоперов потрясает: купив пару старых кроссовок Adidas где-то на блошином рынке, они обзвали правый кроссовок «невероятно левым», а левый – «потрясающе правым», и пытаются эту пургу кому-то впарить как оригинальную находку. При этом их совсем не смущает, что игра, с которой они неловко клонировали свой продукт, вышла всего год назад. Да, может, конечно, разработчики не виноваты: ведь они, как минимум, уже 4 года работают над этим убоищем...

АФАрмленЕе на гранЕ фОНтастЕки

На кирпичной планете в 2090 году случилась беда: прилетели Земляне! Гуманоидные Эматранты знать не знали, что в ста миллионах световых лет есть другие населенные свиномордиями планеты, с которых уродливые солдаты прилетят портить им жизнь. Разнообразие бойцов обоих противоборствующих сто-

рон, а также численность «армии Земли», поражают: в режиме шутера от первого лица доступно аж 4 персонажа – Коммандер, Десантник, Киборг и Психик (у Эматрантов последних двух заменяют Ученый и Мистик), а в режиме стратегии, в которую может переключиться Коммандер, можно создать армаду из 10 боевых и/или не-боевых юнитов. Убогий набор классов элегантно дополняют убогие строения Землян и Эматрантов – качество артов однозначно говорит, что по художнику-оформителю плачет школа и папин ремень. Детсадовские фантазии на тему «Злые Марсиане и их дома» перенесли в Spore of War как есть, без ку-пюр и правок.

В физическом движке этого шутера 2007 года нет ни одной ошибки. В нем нет ни одного огреха. Потому что его просто нет. Трехмерные модели самолетов и боевых шагающих головастика вытворяют, судя по ролику, все, что хотят – самолеты разворачиваются на месте, не убирая шасси, а танки «плывут» над поверхностью планеты... Что касается геймплея, то пока сказать можно мало чего – демки нет, и все, что до-

ступно, так это его писание и один ingame-ролик. Но и этого хватает, чтоб заметить: в долине размером примерно 1x1 километр, где сражаются две «армии» по 4 пеших юнита, 1 шагающий танк и 2 летательных аппарата. На расстоянии около 500-600 метров друг от друга построены следующие строения: Землянами создана фабрика по производству самолетов (с вышкой) и фабрика клонирования; Эматрантами же построено 7 разных зданий. Судя по раскладу, Земляне высадились и начали стройку позже Эматрантов. Вопрос: как Эматранты не заметили, что в 400 метрах от их базы строится фабрика по производству самолетов?

Самое страшное – похоже, игра все равно выйдет. И с этим ничего не сделаешь. Так что мы заочно решили похоронить этот ацтой на свалке времени и предупредить всех разумных существ Вселенной:

– Берегитесь! Не вступите в эту кучу битов своим игровым компом.

Икебот Эрастов



Гибрид японского бога с кактусом очень зол – у него, похоже, похитили одежду

Опасный инопланетянин с пылесосом может засосать любого командера насмерть

Лана в поисках дикой энергии добралась до Эматрантов

Этот яйцеголовый по мнению разработчиков – киборг. Не будем их расстраивать. Пусть остается «киборгом»

Боевой шагающий робот «Цыпа» может бежать как рак: у него на правом манипуляторе вместо ствола реактивное сопло, которое, при включении зажигания, наверняка нехило отбросит его назад к куриным предкам

В шаге от WCG

VCL: FIFA Spring FINAL

Дисциплины: FIFA 07

Место проведения: Киев, компьютерный клуб Vault City

Дата: 3 июня

Призовой фонд: 5000 грн

29-го мая, на официальном сайте World Cyber Games UA была открыта регистрация игроков на национальные отборы. Уже в первые дни регистрации, списки фифаеров по большим городам насчитывали более двадцати позиций. Удивительно, но первое, что особенно выделялось в перечне виртуальных футболистов – количество фаворитов, подавших заявки, можно было сосчитать на пальцах одной руки. На самом деле ничего феноменального в этом факте не было. Ведь каждый «go su» виртуального мяча понимает всю важность выбора города, в котором будет проходить отборочные игры, и, что самое главное, он знает цену ошибки. Ведь лучше выбрать тот город, куда не подаст заявку кто-то из списка сильнейших, чтобы в случае «осечки» не потерять заветную квоту. На кону всего 15 квот, а достойных кибератлетов, которые будут сражаться за звание лучшего в этом году гораздо больше!

Условным «check point'ом» на пути к выбору города для многих фифаеров, обещал стать Финал сезона лиги VCL. 16 игрокам, занявшим высшие позиции в рейтинге лиги, предстояло в который раз, собраться и вместе ответить на вопрос «who is who?» на украинской FIFA-арене. Увы, свои заявки на участие подтвердили не все фавориты, и в состав финалистов затесалась парочка игроков, которые занимали позиции гораздо ниже условленного 16-го места рейтинга. Несмотря на это, противостояние было действительно достойным финала сезона!

Началось все с недовольства сеткой приехавших игроков: уже в первом туре зрители стали свидетелями харьковского дерби между представителями команды f.p.: memphis'ом и gremlin'ом, победителем которого вышел последний, отправив друга на поиски счастья в лузерах. Дальнейшие события турнирной сетки свели вместе всех представителей команды нашего журнала Shpil-mN.DiaWest, поддержку которой оказывает одно из крупнейших украинских предприятий, специализирующихся в области компьютерных технологий, компания DiaWest. Ребята играли, как на тренировке – со смехом и шутками, а борьбу за призовые места продолжил только Shpil-mN.DiaWest.Chudik.

Пока заезжие гости обговаривали недоброжелательность фор-

Полуфиналы:

- dignitas/Walkman 8:3; 3:0 Shpil-mN.Chudik
- Koeman 4:3; 3:2; 2:0 legolas

Финал винеров:

- dignitas/Walkman 7:3; 3:2 Koeman

Финал лузеров:

- Koeman 2:0 NoAlMika*P-X

Суперфинал:

- dignitas/Walkman 6:3 Koeman

Победители:

- **1 место:** dignitas/Walkman – 1200 грн. + Logitech Z2300 Sound System
- **2 место:** Rage.Koeman – 800 грн. + Logitech Z4i Sound System
- **3 место:** NoAlMika*P-X – 600 грн. + Logitech G11 Gaming Keyboard
- **4 место:** Shpil-mN.Chudik – 400 грн. + Game Pad

Полуфиналы:

- Dancer 3:1; 4:4 TheOne
- AlexSKiF*GalaxY 1:1; 2:0 SnOok_France

Финал винеров:

- AlexSKiF*GalaxY 7:1 Dancer

Финал лузеров:

- Trap.ck 5-2 Dancer

Суперфинал:

- AlexSKiF*GalaxY выиграл у Trap.ck

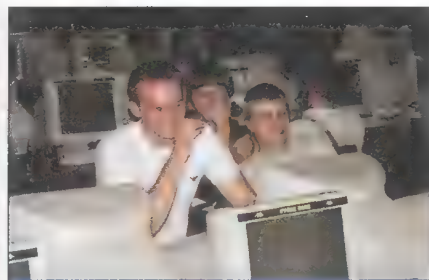
Победители:

- **1 место:** AlexSKiF*GalaxY – 400 грн. + Game Pad
- **2 место:** Trap.ck – 300 грн. + Game Pad
- **3 место:** Dancer – 200 грн. + Game Pad
- **4 место:** Valeo – 100 грн. + Game Pad

туны, она оказалась благосклонной к двум столичным игрокам, а именно Legolas'у и Koeman'у. Под опекой этой самой удачи ребята без особых проблем прошли по сетке к полуфиналу, в котором более слабым оказался Legolas. Ну, а победителя в супер-финале ждала уже не «госпожа удача», а господин dignitas//Walkman – безусловно, сильнейший FIFA-кер страны. Он чувствовал себя в финале как у себя дома, и без особых

проблем обыграл Koeman'а. В финале лузеров его уже дождался mika. Трудно сказать, «халява» это была для Koeman'а или «скилл зарешал», но наверняка можно утверждать одно – он победил. Вторая встреча Koeman'а с Walkman'ом не принесла ничего нового – Олег в который раз доказал свое превосходство над другими украинскими игроками.

Виталий Полищук



На чемпионате собрались сильнейшие фифаеры страны

Вне игры

WCG 2007 UA



Blind – лучший!

В последние дни весны вся национальная киберспортивная общественность замерла в ожидании. Ведь именно 29 мая должна была состояться пресс-конференция World Cyber Games 2007. В этот день дверь к вождьленному ивенту наконец-то немножко приоткрылась, пролив свет на факты, интересующие, наверное, не только профессиональных геймеров.

Это долгожданное событие, открывающее седьмой чемпионат по кибериграм WCG, прошло в Доме футбола, и все, что происходило внутри, как и предполагалось, напоминало маленькую футбольную феерию с последующим противостоянием журналистов и команды сборной WCG, как на виртуальном, так и на реальном футбольном поле. Но обо всем по порядку.

Открыл мероприятие глава представительства Samsung Electronics в Украине, Джей Чан Йон, рассказавший о перспективах развития киберспорта. После приветственной речи партнеров WCG, слово дали вице-президенту Федерации футбола Украины Владимиру Лашко. Последним выступающим был ни кто иной, как посол WCG в Украине Сашко Положинский. Лидер группы «Тартак» явно неплохо подготовился, и как настоящий оратор рассказывал о благотворном влиянии компьютерных игр на формирующееся сознание молодой лич-



Walkman показал Ротаню, где клавиша

ности, и о том, как виртуальные развлечения вдохновили его на написание двух песен. Когда все представители оргкомитета вдоволь уже наговорились, началась сессия вопросов и ответов. Тут стало ясно, что украинские масс-медиа еще не готовы освещать такие важные для любого геймера события: после вопросов некоторых наших коллег сложилось впечатление, что они даже не взглянули в презентационные материалы, где было доступно раскрыто все то, о чем они спрашивали. Ну, а самое интересное, что мы узнали – читайте ниже.

В этом году в Украине будет всего четыре игровых дисциплины:

- Counter-Strike 1.6 (1 командная квота на Grand Final)
- WarCraft III (2 квоты на Grand Final)
- FIFA 07 (2 квоты на Grand Final)
- StarCraft (1 квота на Grand Final)

Как и в 2006 году, отборочные игры пройдут в шести больших городах страны – это Киев, Львов, Харьков, Днепрпетровск, Донецк, Одесса и Симферополь. На Grand Final WCG



Lich, Blind, Tosin – три богатыря



Сашко Положинский

2007 наша страна будет представлена всего десятью кибератлетами. Вот только организаторы решили снять с отборов Need For Speed и сделать ставку на те игры, в которых у нас есть реальные шансы хорошо показать себя в финале. Легко заметить, что квоту с NFS перекинули на FIFA 07, в котором, благодаря успехам Walkman на ECG этой весной, еще у одного украинского компьютерного футболиста появится шанс показать себя.

Дальше в программе был шоу-матч между Русланом Ротанем и Чемпионом Европы по FIFA 07 Олегом «Walkman» Хмарой. Уже в первом тайме Олег повел в счете 6-0, и организаторы, заметив, что у него нет ни стыда, ни совести, объявили, что шоу-матч состоит только из одного тайма – и правильно. Зачем Ротаню такие психологические травмы? После них место за ноутбуками заняли «люди пера». Победу в чемпионате между представителями прессы одержал наш редактор киберспортивного раздела, Виталий Полищук.

Затем, все дружной юрбой направились к футбольному по-



Walkman и Ротань



Без приза не ушел никто

лю, где зрителей ожидал матч по мини-футболу между сборной командой WCG и представителями прессы. Огромные дядьки топтали газон, бегали, прыгали и измывались над мячиком, пиная его ногами почем зря. Финальный свисток арбитра зафиксировал ничейный результат 9-9 и судья уже хотел удалиться, но не тут-то было! Футболисты и болельщики требовала зрелищ – футбольное поле стало маленьким Колизеем, где судьба победителя решилась серией послематчевых пенальти. Со счетом 5-4 победу вырвала сборная команда WCG.

Кульминацией данного мероприятия стало награждение победителей, которым вручили памятные дипломы и футбольные мячи с автографом Руслана Ротаня.

Соб.кор. журнала «ШПИЛЫ»



Strike (A-Gaming) и Walkman в атаке



Друзья, прекрасен наш союз!

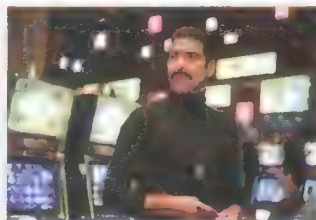
Если бы оплата за статьи шла бы не за количество написанных букв, я полностью закрыл бы тему «13 друзей Оушена» одним словом: «Мило!». И все тут.

И сам Оушен – парень неплохой, даром что ли год от года количество друзей у него только растет. И все вместе главные герои смотрятся мило и на удивление органично. Что тоже, в общем-то, легко объяснимо – собрались на съемочной площадке старые кореша Бред, Мэт и Джорж, чтобы ненапряжно и по приколу заколотить себе десяток-другой миллионов. Об этом, собственно, и сам фильм – и играть им тут даже особо нечего.

Старый коняка Стивен Содерберг раскатал любимую борозду до уровня магистрального шоссе, так что места на ней хватает всем, решитель-



но всем. Поклонники зубобрительного «экшен» могут смело брать с собой своих бабушек, а любители интеллектуального кино могут очень даже мило разнообразить вечер одной из тех девчонок, чью популяцию регулирует журнал «Yes!» (если он выходит с заголовком «Рожать – круто!» – их становится чуть больше, а если с заголовком «Горящая смола – вкусно!», то, хвала Будде, – чуть меньше). Хотя вряд ли кто-то из вышеперечисленных просидит все полтора часа с открытым ртом – зевать просто некогда, но и от удивления челюсть не отваливается.



Без единой погони и выстрела Содерберг создает ровно то напряжение на экране и в ягодицах зрителей, чтобы те безо всякого напряжения высидели до финальных титров. Хотя справедливости ради отметим то, что нередко напряжение доходит и до улыбательных мышц.

Сюжет новой части даже не пытается выходить за рамки уже привычного: не пытайся поймать 13 друзей – иначе потеряешь 100 рублей. Но все написано и смонтировано так грамотно, что когда всю машину проворачиваемой аферы, наконец, полностью складываешь у себя в голове, то удив-

ляться ее бессмысленности ни времени, ни желания уже не остается. И лишь по выходу из зала возникают отдельные вопросы: «А зачем?», «К чему?», «А почему не...?» – так после драки, как известно, кулаками уже не машут.

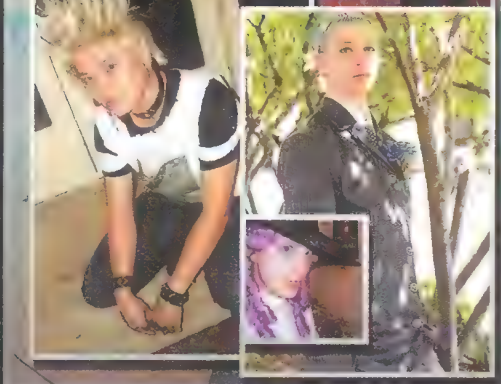
Короче, опасный рубеж преодолен успешно – цифра 13 в названии, вопреки всем приметам, на качество никак не сказалась. Локомотив может цеплять еще вагоны и продолжать движение. Потому что не знаю кто как, а лично я совсем не против, чтобы Оушен через год еще с кем-нибудь задружил.

by Olmer



Paradise Kiss:

горько-сладкий поцелуй реальности



Мне давно хотелось рассказать про один хороший аниме-сериал. Он выделяется из основной массы японской аниме-продукции хотя бы тем, что в нем отсутствуют шаблоны, которыми наполнены «проходные» аниме-сериалы. Вы не найдете здесь несмешных и бородатых гэгов. Здесь нет «уморительных» персонажей, которые смешат зрителей исключительно вечным кривлянием рож. Нет в этой ленте гигантских роботов и Апокалипсиса, разбойников и злодеев с планами по захвату власти над планетой, как нет типично японских феодальных сюжетов и самураев.

Это аниме затрагивает некоторые другие плоскости реальности. Здесь все куда проще и жизненнее: тематика Paradise Kiss — это современный мир и современная молодежь, которая как обычно ищет смысл жизни и свое место в этом мире. Не пугайтесь, это не школьная мелодрама, поэтому кадров со школой здесь не так много.

Аниме снято по пятитомной манге Аи Ядзавы (Ai Yazawa), а манга была отрисована по одноименному роману. Основные события ленты разворачиваются в маленьком подвале бывшего ресторана, который не совсем обычная компания друзей сделала своим местом для... нет, опять же — штампов здесь нет, и друзья собираются не для тайных магических ритуалов, и даже не для общения с космиче-

ским разумом. Они сделали из подвальчика обычное ателье. Ателье, где талантливые ребята шьют красивую одежду, заряжаясь вдохновением друг от друга. Здесь друзья пьют, кушают, общаются, делятся горестями и радостями и проводят свое свободное время. И (конечно же — абсолютно случайно) в подвальчик попадает девушка Юкари, которая внезапно осознает, что ее скучная и размеренная жизнь совершенно не похожа на жизнь этих ярких личностей. И, почувствовав эту разницу, ей хочется все изменить.

Каждый из нас сталкивается с такими вещами постоянно. Что сделать — поступить в экономический ВУЗ по желанию родителей, или в художественную школу — по своей собственной воле? Стать менеджером или рок-музыкантом, каскадером, путешественником? Проводить ночи за столом в обнимку с учебниками, или погулять с близким тебе человеком по ночному городу? Но для того, чтобы принимать такие решения самостоятельно, необходимо осознать, что именно ты несешь ответственность за свои поступки и их последствия...

Именно это и придется делать главной героине. «Затурканная» родителями и учебкой, Юкари понимает, что жизнь проходит мимо, причем проходит так не по-детски, капитально! И тут она получает приглашение стать моделью для показа красивого платья — как вы догадались, именно от

друзей из нашего подвального. Юкари начинает заходить в ателье вместо учебных курсов и врать своей матери... Она помогает шить платье и ходит в ателье совсем не для того, чтобы стать супермоделью. Ее манит общение с этой яркой компанией, Юкари, как всякая молодая девушка, хочет почувствовать тот самый запретный вкус своей собственной жизни, которую каждый должен строить сам.

Компания действительно необычная: красивый и очень богатый парень Джордж (типичная сволочь), который шьет платья ради собственного удовольствия, милая девушка Изабелла, которая на самом деле не совсем девушка, Ми-вако – пожалуй, единственная типичная анимешная девочка – полный наив, и ее парень – пирсингованный во всех местах музыкант. С одной стороны в каждом из героев есть еще что-то детское и наивное, а с другой – каждый уже чему-то научился в жизни и является сформировавшейся личностью.

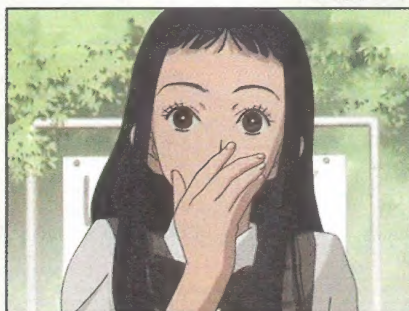
Герои аниме все время переживают какие-то события, попадают во вполне жизненные и близкие каждому из нас ситуации, так что нам остается только смотреть и сопереживать этим необычным персонажам необычной картины.

Главная тема сериала – высокая мода, мир «от кутюр», куда хотят пробиться наши герои. Общий налет гламура и легкой поповости никак не портят Paradise Kiss. Начав просмотр, я подумала, что это сериал для мальчиков, ведь «кавайных» моментов там совсем немного. В то же время 12-ти серийный сериал проходит под маркой «седзе» («для девочек»), это никак не повлияло на количество фанатов обоих полов и всех возрастов по всему миру.

Режиссер Paradise Kiss, Осаму Кобаяши в этот раз раскрыл ту же тему самоидентификации в современном мире молодежи, что и в своей предыдущей работе «Beck» – saga о молодых музыкантах.

Вам надоели сказки? Тогда этот сериал вам обязан понравиться.

Happyness



**СИЛЬНОЕ!
МОБИЛЬНОЕ
СЛОВО**

МОБИЛЬНЫЕ ТЕЛЕФОНЫ | МОБИЛЬНЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ | МОБИЛЬНАЯ МУЗЫКА

МОБИЛЬНЫЕ НОВОСТИ

ТЕСТ-ДРАЙВ
SONY
PLAYSTATION 3

ТЕСТЫ
НОВЕЙШИХ
ГАРНИТУР
ТЕЛЕФОНОВ
СМАРТФОНОВ

РЕБЕНОК
И КОМПЬЮТЕР
РАЗВИВАЮЩИЕ
ПРОГРАММЫ

ГОНКИ
МЕДИАПЛЕЕРОВ
СРАВНИВАЕМ
4 НОВИНКИ

МОБИЛЬНАЯ
ЛЮБОВЬ **ТИНЫ
КАРОЛЬ**

NOKIA N74
SAMSUNG W600
SAMSUNG E300
LG XN70 SHINE
LOGITECH HS 200
JABRA JX10 GARA
SONY ERICSSON Z740i
GIGABYTE G-SMART H28





DVD для «Шпиль!» № 7'2007

Демо-версии

Colin McRae: DiRT
Ghost Recon: Advanced
Warfighter 2
Кодекс войны

Полные версии

AssaultCube 0.93
Danger from the Deep 0.3.0.0
Freecol 0.6.1
Stellarium 0.9.0

Видеоролики

Company of Heroes DX10
Crysis DX10 hunter
Crysis DX10 jungle
Dinohunters

FIFA 08

FlatOut: Ultimate Carnage
(2 ролика)

Fury

Harry Potter
Haze
Hospital Tycoon
Jaiced (2 ролика)
Kane & Lynch
Loki
LoTR: Online
NFS: ProStreet
Settlers VI (2 ролика)
Splinter Cell: Conviction
StarCraft 2
Быстрое прохождение
S.T.A.L.K.E.R.

Обновления

(русские версии)
Earth 2160
GRAV 1.30 > 1.35
Gothic3 1.12
HoMM V 1.5
Oblivion: Shivering Isles
Postal 2
The Show
UFO

Обновления

(английские версии)
Company of Heroes
Monster Madness

Киберспорт

Лучшие демки Counter-Strike
и WarCraft III с чемпионатов
UA CUP 2007 и ASUS Spring
2007

Программы

Полезные программы
на каждый день

Архиваторы

7-Zip 4.42
PowerArchiver 9.64
WinAce 2.65
WinRAR 3.70
WinZip 11.0

Файл-менеджеры

FAR Power Pack 1.13
Frigate3 Pro
Frigate3 Std
Total Commander 6.56

Офисные программы

OpenOffice.org 2.2 rus PRO
PuntoSwitcher 2.9
Shtirlitz 4.1

Мультимедиа

Проигрыватели

BSPlayer 221.950
Crystal Player 1.97
DivX Player
Evil Player 1.20
iTunes 7.20.34
LightAlloy 4.1
QuickTime 7.1.5.120
Quintessential Media Player
build 115

Real Player
WinAmp 5.35 Full

Кодеки

Codec 8.1 build 11
DivX 6.6.1
K-Lite Codec Pack 3.2.0
VistaCodecs 4.46
X Codec Pack 2.1.5

Драйверы

Видео

ATI Catalyst 7.5
NVIDIA ForceWare 94.24

Бесперывная подписка на «Шпиль!» за 2006 год!

Чтобы подписаться:

1. Перечисли получившуюся
сумму на расчетный счет:

ООО «Декабрь»,
р/с 26007103801
в АКБ «Интеграл» г. Киева,
МФО 320735,
код ОКПО 30262819

2. Вышли по почте доставочную

карточку и копию чека
об оплате по адресу:
ООО «Декабрь»,
ул. Половецкая, 3/42,
г. Киев, 04107

3. Если есть вопросы, звони:

(044) 495-14-00(01)

Твой «ШПИЛЬ!»

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Номера за 2006 год, стоимость в гривнах:

Журнал с диском			Журнал без диска		
Да!	1	6,0	Да!	1	4,0
Да!	2	6,0	Да!	2	4,0
Да!	3	6,0	Да!	3	4,0
Да!	4	6,0	Да!	4	4,0
Да!	5	6,0	Да!	5	4,0
Да!	Спецвыпуск № 1 «The Sims»				11,0
Да!	Спецвыпуск № 2 «FIFA»				11,0
Да!	Спецвыпуск № 3 «Всё о мобильной связи»				11,0
Да!	Спецвыпуск № 4 «АВТО»				11,0
ИТОГО					

Фамилия _____ Имя _____

Индекс _____ Адрес _____

Номер телефона (с кодом) _____



ФІШКА war.fishka.ua

ЗАВАНТАЖУЄМОБІЛУ НАТОВНУ!

Інструкція для замовлення

- **Поліфонічні мелодії:** для завантаження відправ SMS-повідомлення з кодом мелодії на номер 10659
- **Реалтони (MP3):** для завантаження відправ SMS-повідомлення з кодом реалтону на номер 10899
- **Тони для SMS:** для завантаження відправ SMS-повідомлення з кодом тону на номер 10659

Вартість відправлення SMS-повідомлення на номер 10659 — 5 грн. з ПДВ, 10899 — 9 грн. з ПДВ, 5599 — 15 грн. з ПДВ. Отримання — безкоштовно.

Для отримання WAP-послуг необхідно активувати та налаштувати WAP. Перелік моделей телефонів, що підтримують послуги, дивись на www.fishka.ua, повний каталог сервісів на war.fishka.ua

МЕГАШАРА ДЛЯ МОБІЛИ!



WAP.450.UA

... та багато іншого!

Заходь з мобільного war.450.ua
MP3-музика, відео, ігри, картинки, приколи, знайомства та інші розгади для тебе та для твого мобільного!

! оплачується тільки WAP згідно тарифного плану оператора.

Для абонентів UMG, SIM-SIM, 3GANS, Kyivstar, ACEBASE, 4030E
Безкоштовна доставка WAP-адреси war.450.ua: відправ SMS з текстом 450 на номер 4554
Вартість SMS на номер 4554 є стандартною згідно тарифного плану оператора

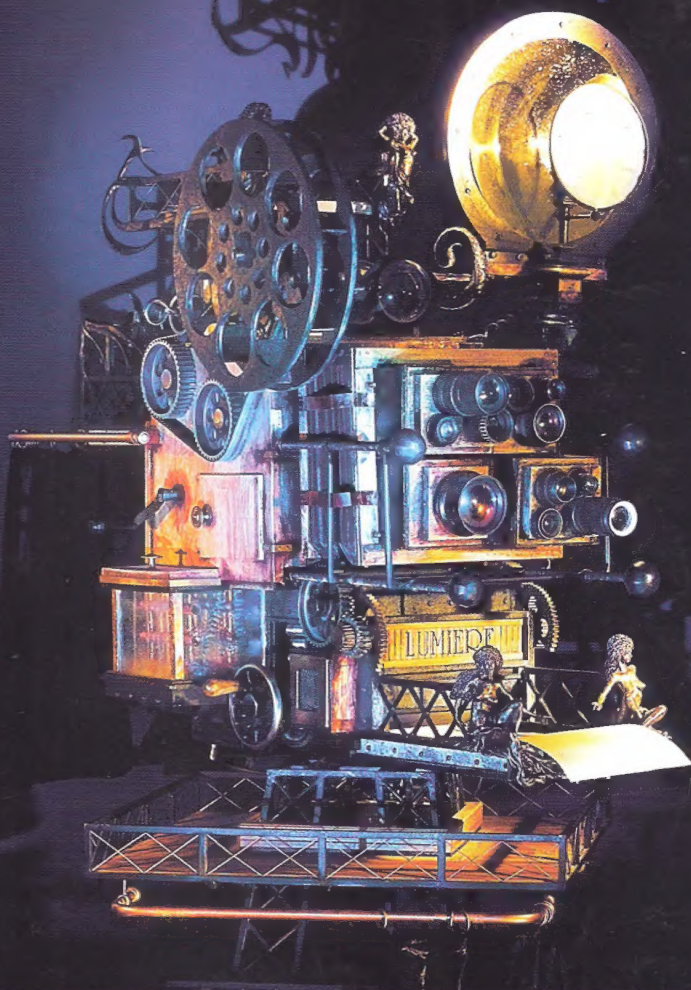
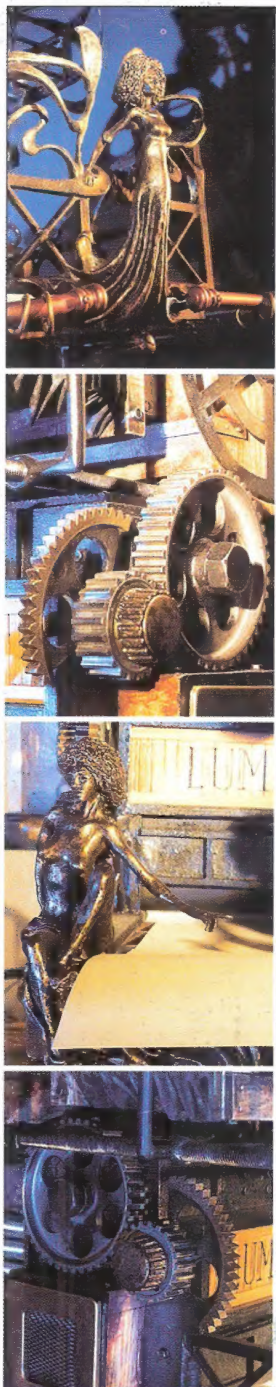
10659 ПОЛІФОНІЧНІ МЕЛОДІЇ		
Вєрка Сердючка	Dancing Lasha Tumbai	5 9 5 7 8 3 7 8
Серебря	Song # 1	5 9 2 8 0 2 7 8
Rihanna & Jay-Z	Umbrella	5 9 5 8 1 8 7 8
4 Короля	Будет счастье или нет	5 9 5 8 2 0 7 8
Тина Кароль	Намалюю тобі	5 9 5 8 1 9 7 8
Beyonce & Shakira	Beautiful liar	5 9 5 6 5 8 7 8
Christina Aguilera	Candyman	5 9 5 7 1 7 7 8
Віва Гра	Продюсер	5 9 2 7 6 4 7 8
Clara	Like a boy	5 9 5 7 1 6 7 8
Jojo	How to touch a girl	5 9 5 8 3 2 7 8
Fergie	Big girls don't cry	5 9 5 8 2 4 7 8
Иракли	Берлин	5 9 5 8 2 5 7 8
Юлия Фокин	Рядом	5 9 5 8 2 6 7 8
George Michael & Mutya	This is not real love	5 9 5 8 2 7 7 8
Alex Gaudino	Destination calabria	5 9 5 8 2 9 7 8
The Fray	How to save a life	5 9 5 6 5 1 7 8
Fall Out Boy	This ain't a scene	5 9 5 8 2 8 7 8
Enrique Iglesias	Do you know?	5 9 5 8 1 7 7 8
Demetia	Beware of the dog	5 9 5 8 2 1 7 8
Емка	Хамство	5 9 5 8 2 2 7 8
Міка	Love today	5 9 5 7 8 9 7 8

5599 ПРЕMIUM-ІГРИ

Дон Джані Джанардан 19265978

Ти дійсно готовий до справжнього екшену?

Нokia: 2610, 2626, 2650, 2652, 3100, 3120, 3220, 3230, 3250, 3300, 5140, 5140, 6020, 6021, 6030, 6031, 6050, 6051, 6052, 6053, 6054, 6055, 6056, 6057, 6058, 6059, 6060, 6061, 6062, 6063, 6064, 6065, 6066, 6067, 6068, 6069, 6070, 6071, 6072, 6073, 6074, 6075, 6076, 6077, 6078, 6079, 6080, 6081, 6082, 6083, 6084, 6085, 6086, 6087, 6088, 6089, 6090, 6091, 6092, 6093, 6094, 6095, 6096, 6097, 6098, 6099, 6100, 6101, 6102, 6103, 6104, 6105, 6106, 6107, 6108, 6109, 6110, 6111, 6112, 6113, 6114, 6115, 6116, 6117, 6118, 6119, 6120, 6121, 6122, 6123, 6124, 6125, 6126, 6127, 6128, 6129, 6130, 6131, 6132, 6133, 6134, 6135, 6136, 6137, 6138, 6139, 6140, 6141, 6142, 6143, 6144, 6145, 6146, 6147, 6148, 6149, 6150, 6151, 6152, 6153, 6154, 6155, 6156, 6157, 6158, 6159, 6160, 6161, 6162, 6163, 6164, 6165, 6166, 6167, 6168, 6169, 6170, 6171, 6172, 6173, 6174, 6175, 6176, 6177, 6178, 6179, 6180, 6181, 6182, 6183, 6184, 6185, 6186, 6187, 6188, 6189, 6190, 6191, 6192, 6193, 6194, 6195, 6196, 6197, 6198, 6199, 6200, 6201, 6202, 6203, 6204, 6205, 6206, 6207, 6208, 6209, 6210, 6211, 6212, 6213, 6214, 6215, 6216, 6217, 6218, 6219, 6220, 6221, 6222, 6223, 6224, 6225, 6226, 6227, 6228, 6229, 6230, 6231, 6232, 6233, 6234, 6235, 6236, 6237, 6238, 6239, 6240, 6241, 6242, 6243, 6244, 6245, 6246, 6247, 6248, 6249, 6250, 6251, 6252, 6253, 6254, 6255, 6256, 6257, 6258, 6259, 6260, 6261, 6262, 6263, 6264, 6265, 6266, 6267, 6268, 6269, 6270, 6271, 6272, 6273, 6274, 6275, 6276, 6277, 6278, 6279, 6280, 6281, 6282, 6283, 6284, 6285, 6286, 6287, 6288, 6289, 6290, 6291, 6292, 6293, 6294, 6295, 6296, 6297, 6298, 6299, 6300, 6301, 6302, 6303, 6304, 6305, 6306, 6307, 6308, 6309, 6310, 6311, 6312, 6313, 6314, 6315, 6316, 6317, 6318, 6319, 6320, 6321, 6322, 6323, 6324, 6325, 6326, 6327, 6328, 6329, 6330, 6331, 6332, 6333, 6334, 6335, 6336, 6337, 6338, 6339, 6340, 6341, 6342, 6343, 6344, 6345, 6346, 6347, 6348, 6349, 6350, 6351, 6352, 6353, 6354, 6355, 6356, 6357, 6358, 6359, 6360, 6361, 6362, 6363, 6364, 6365, 6366, 6367, 6368, 6369, 6370, 6371, 6372, 6373, 6374, 6375, 6376, 6377, 6378, 6379, 6380, 6381, 6382, 6383, 6384, 6385, 6386, 6387, 6388, 6389, 6390, 6391, 6392, 6393, 6394, 6395, 6396, 6397, 6398, 6399, 6400, 6401, 6402, 6403, 6404, 6405, 6406, 6407, 6408, 6409, 6410, 6411, 6412, 6413, 6414, 6415, 6416, 6417, 6418, 6419, 6420, 6421, 6422, 6423, 6424, 6425, 6426, 6427, 6428, 6429, 6430, 6431, 6432, 6433, 6434, 6435, 6436, 6437, 6438, 6439, 6440, 6441, 6442, 6443, 6444, 6445, 6446, 6447, 6448, 6449, 6450, 6451, 6452, 6453, 6454, 6455, 6456, 6457, 6458, 6459, 6460, 6461, 6462, 6463, 6464, 6465, 6466, 6467, 6468, 6469, 6470, 6471, 6472, 6473, 6474, 6475, 6476, 6477, 6478, 6479, 6480, 6481, 6482, 6483, 6484, 6485, 6486, 6487, 6488, 6489, 6490, 6491, 6492, 6493, 6494, 6495, 6496, 6497, 6498, 6499, 6500, 6501, 6502, 6503, 6504, 6505, 6506, 6507, 6508, 6509, 6510, 6511, 6512, 6513, 6514, 6515, 6516, 6517, 6518, 6519, 6520, 6521, 6522, 6523, 6524, 6525, 6526, 6527, 6528, 6529, 6530, 6531, 6532, 6533, 6534, 6535, 6536, 6537, 6538, 6539, 6540, 6541, 6542, 6543, 6544, 6545, 6546, 6547, 6548, 6549, 6550, 6551, 6552, 6553, 6554, 6555, 6556, 6557, 6558, 6559, 6560, 6561, 6562, 6563, 6564, 6565, 6566, 6567, 6568, 6569, 6570, 6571, 6572, 6573, 6574, 6575, 6576, 6577, 6578, 6579, 6580, 6581, 6582, 6583, 6584, 6585, 6586, 6587, 6588, 6589, 6590, 6591, 6592, 6593, 6594, 6595, 6596, 6597, 6598, 6599, 6600, 6601, 6602, 6603, 6604, 6605, 6606, 6607, 6608, 6609, 6610, 6611, 6612, 6613, 6614, 6615, 6616, 6617, 6618, 6619, 6620, 6621, 6622, 6623, 6624, 6625, 6626, 6627, 6628, 6629, 6630, 6631, 6632, 6633, 6634, 6635, 6636, 6637, 6638, 6639, 6640, 6641, 6642, 6643, 6644, 6645, 6646, 6647, 6648, 6649, 6650, 6651, 6652, 6653, 6654, 6655, 6656, 6657, 6658, 6659, 6660, 6661, 6662, 6663, 6664, 6665, 6666, 6667, 6668, 6669, 6670, 6671, 6672, 6673, 6674, 6675, 6676, 6677, 6678, 6679, 6680, 6681, 6682, 6683, 6684, 6685, 6686, 6687, 6688, 6689, 6690, 6691, 6692, 6693, 6694, 6695, 6696, 6697, 6698, 6699, 6700, 6701, 6702, 6703, 6704, 6705, 6706, 6707, 6708, 6709, 6710, 6711, 6712, 6713, 6714, 6715, 6716, 6717, 6718, 6719, 6720, 6721, 6722, 6723, 6724, 6725, 6726, 6727, 6728, 6729, 6730, 6731, 6732, 6733, 6734, 6735, 6736, 6737, 6738, 6739, 6740, 6741, 6742, 6743, 6744, 6745, 6746, 6747, 6748, 6749, 6750, 6751, 6752, 6753, 6754, 6755, 6756, 6757, 6758, 6759, 6760, 6761, 6762, 6763, 6764, 6765, 6766, 6767, 6768, 6769, 6770, 6771, 6772, 6773, 6774, 6775, 6776, 6777, 6778, 6779, 6780, 6781, 6782, 6783, 6784, 6785, 6786, 6787, 6788, 6789, 6790, 6791, 6792, 6793, 6794, 6795, 6796, 6797, 6798, 6799, 6800, 6801, 6802, 6803, 6804, 6805, 6806, 6807, 6808, 6809, 6810, 6811, 6812, 6813, 6814, 6815, 6816, 6817, 6818, 6819, 6820, 6821, 6822, 6823, 6824, 6825, 6826, 6827, 6828, 6829, 6830, 6831, 6832, 6833, 6834, 6835, 6836, 6837, 6838, 6839, 6840, 6841, 6842, 6843, 6844, 6845, 6846, 6847, 6848, 6849, 6850, 6851, 6852, 6853, 6854, 6855, 6856, 6857, 6858, 6859, 6860, 6861, 6862, 6863, 6864, 6865, 6866, 6867, 6868, 6869, 6870, 6871, 6872, 6873, 6874, 6875, 6876, 6877, 6878, 6879, 6880, 6881, 6882, 6883, 6884, 6885, 6886, 6887, 6888, 6889, 6890, 6891, 6892, 6893, 6894, 6895, 6896, 6897, 6898, 6899, 6900, 6901, 6902, 6903, 6904, 6905, 6906, 6907, 6908, 6909, 6910, 6911, 6912, 6913, 6914, 6915, 6916, 6917, 6918, 6919, 6920, 6921, 6922, 6923, 6924, 6925, 6926, 6927, 6928, 6929, 6930, 6931, 6932, 6933, 6934, 6935, 6936, 6937, 6938, 6939, 6940, 6941, 6942, 6943, 6944, 6945, 6946, 6947, 6948, 6949, 6950, 6951, 6952, 6953, 6954, 6955, 6956, 6957, 6958, 6959, 6960, 6961, 6962, 6963, 6964, 6965, 6966, 6967, 6968, 6969, 6970, 6971, 6972, 6973, 6974, 6975, 6976, 6977, 6978, 6979, 6980, 6981, 6982, 6983, 6984, 6985, 6986, 6987, 6988, 6989, 6990, 6991, 6992, 6993, 6994, 6995, 6996, 6997, 6998, 6999, 7000, 7001, 7002, 7003, 7004, 7005, 7006, 7007, 7008, 7009, 7010, 7011, 7012, 7013, 7014, 7015, 7016, 7017, 7018, 7019, 7020, 7021, 7022, 7023, 7024, 7025, 7026, 7027, 7028, 7029, 7030, 7031, 7032, 7033, 7034, 7035, 7036, 7037, 7038, 7039, 7040, 7041, 7042, 7043, 7044, 7045, 7046, 7047, 7048, 7049, 7050, 7051, 7052, 7053, 7054, 7055, 7056, 7057, 7058, 7059, 7060, 7061, 7062, 7063, 7064, 7065, 7066, 7067, 7068, 7069, 7070, 7071, 7072, 7073, 7074, 7075, 7076, 7077, 7078, 7079, 7080, 7081, 7082, 7083, 7084, 7085, 7086, 7087, 7088, 7089, 7090, 7091, 7092, 7093, 7094, 7095, 7096, 7097, 7098, 7099, 7100, 7101, 7102, 7103, 7104, 7105, 7106, 7107, 7108, 7109, 7110, 7111, 7112, 7113, 7114, 7115, 7116, 7117, 7118, 7119, 7120, 7121, 7122, 7123, 7124, 7125, 7126, 7127, 7128, 7129, 7130, 7131, 7132, 7133, 7134, 7135, 7136, 7137, 7138, 7139, 7140, 7141, 7142, 7143, 7144, 7145, 7146, 7147, 7148, 7149, 7150, 7151, 7152, 7153, 7154, 7155, 7156, 7157, 7158, 7159, 7160, 7161, 7162, 7163, 7164, 7165, 7166, 7167, 7168, 7169, 7170, 7171, 7172, 7173, 7174, 7175, 7176, 7177, 7178, 7179, 7180, 7181, 7182, 7183, 7184, 7185, 7186, 7187, 7188, 7189, 7190, 7191, 7192, 7193, 7194, 7195, 7196, 7197, 7198, 7199, 7200, 7201, 7202, 7203, 7204, 7205, 7206, 7207, 7208, 7209, 7210, 7211, 7212, 7213, 7214, 7215, 7216, 7217, 7218, 7219, 7220, 7221, 7222, 7223, 7224, 7225, 7226, 7227, 7228, 7229, 7230, 7231, 7232, 7233, 7234, 7235, 7236, 7237, 7238, 7239, 7240, 7241, 7242, 7243, 7244, 7245, 7246, 7247, 7248, 7249, 7250, 7251, 7252, 7253, 7254, 7255, 7256, 7257, 7258, 7259, 7260, 7261, 7262, 7263, 7264, 7265, 7266, 7267, 7268, 7269, 7270, 7271, 7272, 7273, 7274, 7275, 7276, 7277, 7278, 7279, 7280, 7281, 7282, 7283, 7284, 7285, 7286, 7287, 7288, 7289, 7290, 7291, 7292, 7293, 7294, 7295, 7296, 7297, 7298, 7299, 7300, 7301, 7302, 7303, 7304, 7305, 7306, 7307, 7308, 7309, 7310, 7311, 7312, 7313, 7314, 7315, 7316, 7317, 7318, 7319, 7320, 7321, 7322, 7323, 7324, 7325, 7326, 7327, 7328, 7329, 7330, 7331, 7332, 7333, 7334, 7335, 7336, 7337, 7338, 7339, 7340, 7341, 7342, 7343, 7344, 7345, 7346, 7347, 7348, 7349, 7350, 7351, 7352, 7353, 7354, 7355, 7356, 7357, 7358, 7359, 7360, 7361, 7362, 7363, 7364, 7365, 7366, 7367, 7368, 7369, 7370, 7371, 7372, 7373, 7374, 7375, 7376, 7377, 7378, 7379, 7380, 7381, 7382, 7383, 7384, 7385, 7386, 7387, 7388, 7389, 7390, 7391, 7392, 7393, 7394, 7395, 7396, 7397, 7398, 7399, 7400, 7401, 7402, 7403, 7404, 7405, 7406, 7407, 7408, 7409, 7410, 7411, 7412, 7413, 7414, 7415, 7416, 7417, 7418, 7419, 7420, 7421, 7422, 7423, 7424, 7425, 7426, 7427, 7428, 7429, 7430, 7431, 7432, 7433, 7434, 7435, 7436, 7437, 7438, 7439, 7440, 7441, 7442, 7443, 7444, 7445, 7446, 7447, 7448, 7449, 7450, 7451, 7452, 7453, 7454, 7455, 7456, 7457, 7458, 7459, 7460, 7461, 7462, 7463, 7464, 7465, 7466, 7467, 7468, 7469, 7470, 7471, 7472, 7473, 7474, 7475, 7476, 7477, 7478, 7479, 7480, 7481, 7482, 7483, 7484, 7485, 7486, 7487, 7488, 7489, 7490, 7491, 7492, 7493, 7494, 7495, 7496, 7497, 7498, 7499, 7500, 7501, 7502, 7503, 7504, 7505, 7506, 7507, 7508, 7509, 7510, 7511, 7512, 7513, 7514, 7515, 7516, 7517, 7518, 7519, 7520, 7521, 7522, 7523, 7524, 7525, 7526, 7527, 7528, 7529, 7530, 7531, 7532, 7533, 7534, 7535, 7536, 7537, 7538, 7539, 7540, 7541, 7542, 7543, 7544, 7545, 7546, 7547, 7548, 7549, 7550, 7551, 7552, 7553, 7554, 7555, 7556, 7557, 7558, 7559, 7560, 7561, 7562, 7563, 7564, 7565, 7566, 7567, 7568, 7569, 7570, 7571, 7572, 7573, 7574, 7575, 7576, 7577, 7578, 7579, 7580, 7581, 7582, 7583, 7584, 7585, 7586, 7587, 7588, 7589, 7590, 7591, 7592, 7593, 7594, 7595, 7596, 7597, 7598, 7599, 7600, 7601, 7602, 7603, 7604, 7605, 7606, 7607, 7608, 7609, 7610, 7611, 7612, 7613, 7614, 7615, 7616, 7617, 7618, 7619, 7620, 7621, 7622, 7623, 7624, 7625, 7626, 7627, 7628, 7629, 7630, 7631, 7632, 7633, 7634, 7635, 7636, 7637, 7638, 7639, 7640, 7641, 7642, 7643, 7644, 7645, 7646, 7647, 7648, 7649, 7650, 7651, 7652, 7653, 7654, 7655, 7656, 7657, 7658, 7659, 7660, 7661, 7662, 7663, 7664, 7665, 7666, 7667, 7668, 7669, 7670, 7671, 7672, 7673, 7674, 7675, 7676, 7677, 7678, 7679, 7680, 7681, 7682, 7683, 7684, 7685, 7686, 7687, 7688, 7689, 7690, 7691, 7692, 7693, 7694, 7695, 7696, 7697, 7698, 7699, 7700, 7701, 7702, 7703, 7704, 7705, 7706, 7707, 7708, 7709, 7710, 7711, 7712, 7713, 7714, 7715, 7716, 7717, 7718, 7719, 7720, 7721, 7722, 7723, 7724, 7725, 7726, 7727, 7728, 7729, 7730, 7731, 7732, 7733, 7734, 7735, 7736, 7737, 7738, 7739, 7740, 7741, 7742, 7743, 7744, 7745, 7746, 7747, 7748, 7749, 7750, 7751, 7752, 7753, 7754, 7755, 7756, 7757, 7758, 7759, 7760, 7761, 7762, 7763, 7764, 7765, 7766, 7767, 7768, 7769, 7770, 7771, 7772, 7773, 7774, 7775, 7776, 7777, 7778, 7779, 7780, 7781, 7782, 7783,



уяви неймовірні машини

Вони теж намагалися винайти пристрої для друку

Достеменно невідомо, чи робили спробу брати Люм'єр створити друкувальну машину. Сьогодні Самсунг пропонує широкий вибір пристроїв для друку. Відтепер висока якість та надійність, чудова передача кольорів, компактність та економічність доступні кожному.



ML-2571N
до 24 стор./хв.
10 000 стор./місяць



CLP-300
до 16 стор./хв. (ч/б друк)
до 4 стор./хв. (кольоровий друк)
20 000 стор./місяць



SCX-4321
до 20 стор./хв. (друк)
до 20 стор./хв. (копіювання)
10 000 стор./місяць

Інфо-служба: 8-800-5020000, print.samsung.ua
(дзвінки зі стаціонарних телефонів в межах України безкоштовні)

SAMSUNG